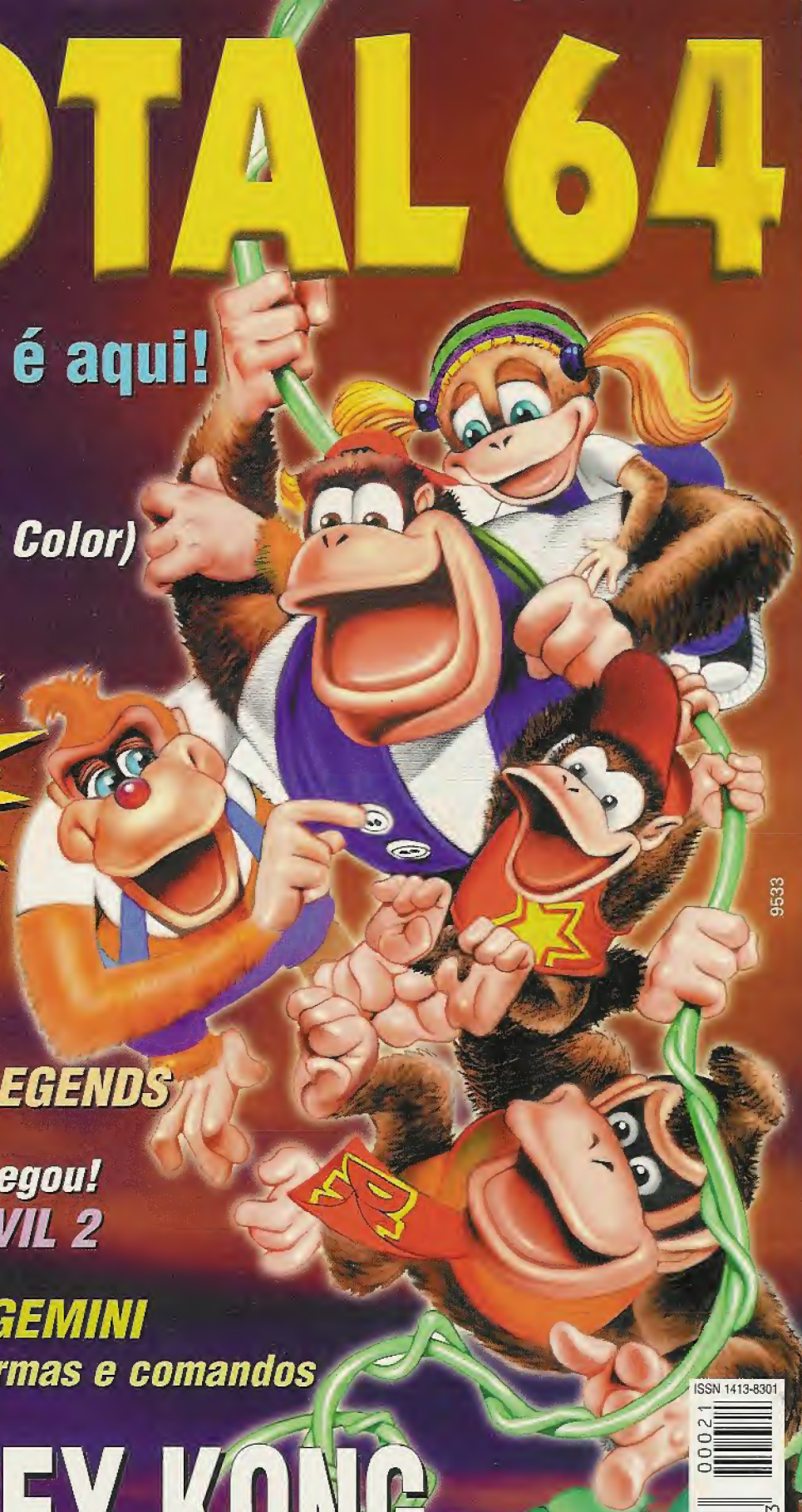
SUPER GAMEPOWER

TOTAL 64

Pokémon é aqui!

- ✓ Snap
- ✓ Stadium 2
- ✓ Yellow (GB Color)



272 DICAS PARA 24 JOGOS

DETONADO: GAUNTLET LEGENDS

Finalmente chegou! RESIDENT EVIL 2

JET FORCE GEMINI
Todos itens, armas e comandos

DONKEY KONG
O MAIOR JOGO DO NINTENDO 64

O MELHOR DO NINTENDO 64!

NOVA CULTURAL
Nº 21
R$ 4,00
ISSN 1413-8301
9 771413 830003 00021

9538

O novo site da Nintendo está no ar. Você vai sentir a
As atrações são ilimitadas. Promoções, concursos, desafios e recordes, Top 10
Uma verdadeira comunidade onde você vai conhecer gente que pertence ao seu

Leo Burnett

.NINTENDO.COM.BR

diferença do início ao fim, difícil é saber onde termina.
dos jogos, downloads, dicas, lançamentos e muito mais.
mundo. Acesse agora mesmo, www.nintendo.com.br

Nintendo®
by gradiente

SUPER GAMEPOWER

TOTAL 64

O Chefe quis testar a minha capacidade de organizar uma edição especial e jogou na minha mão a tarefa de fazer uma revista sobre o Nintendo 64. Pois eu acho que me dei bem. Vocês só vão encontrar filé mignon nas páginas desta edição. A começar pelo jogo da capa: Donkey Kong e sua turma vão protagonizar a maior aventura do Nintendo 64, com muitos a serem explorados. Some-se a isso a clássica jogabilidade da série e tradicional qualidade dos gráficos da Rare. Falando em Rare, confira todas as armas, itens e comandos de Jet Force Gemini, um dos últimos sucessos da empresa. Quem gosta de uma boa briga movendo-se pelo cenário vai curtir Gauntlet Legends, que está Detonado nesta edição. E, para mostrar que não sou revanchista, deixei o Especial do Pokémon para a Marjorie e o resto da galera. Bem, se você tem um Nintendo 64, aproveite cada página desta edição. Ela será sua grande amiga e companheira de final de ano. Beijos.

Chis Combo

Donkey, Diddy e companhia vão mostrar de tudo que a Rare é capaz em Donkey Kong 64, que será lançado no final de novembro (página 12)

Gráficos, cenários e jogabilidade de primeira dão o tom de Jet Force Gemini, game de ação que você vê na página 20

Prepare-se para enfrentar uma legião de inimigos em Gauntlet Legends, game da Midway que você vê Detonado na página 28

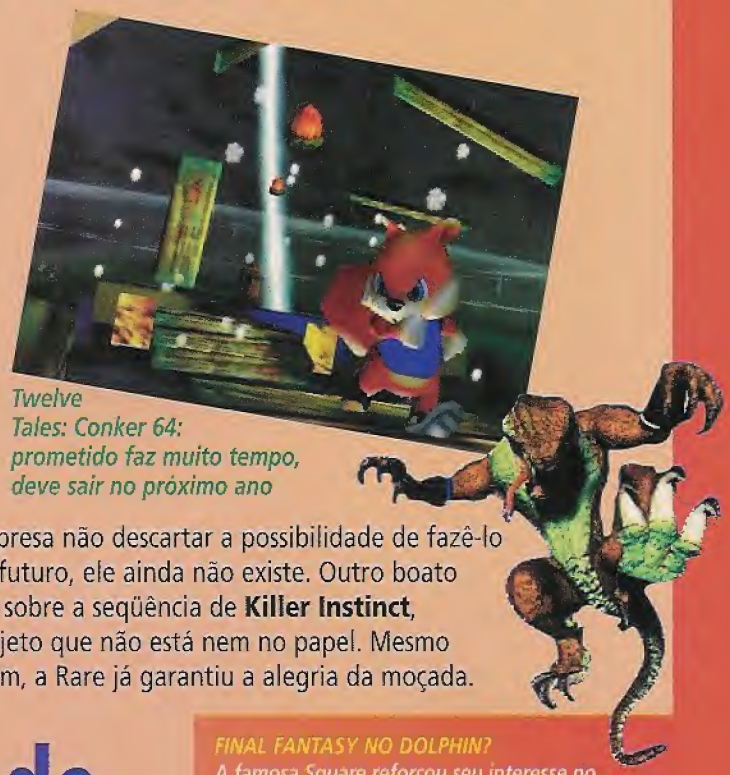
Sumário

Pré-Estréia 4
Donkey Kong 64 12
Especial Pokémon 14
Jet Force Gemini 20
Rayman 24
Resident Evil 2 25
Mario Golf 26
All Star Tennis '99 27
Gauntlet Legends Detonado 28
Dicas 34

Ilustração de CAPA: *Roko e Hector Gomez*

A nova safra de sucessos da Rare

A softhouse inglesa Rare continuará a fazer a alegria da galera que se amarra no Nintendo 64. Para o ano 2000, a empresa prometeu, pelo menos, o lançamento dos seguintes jogos: **Perfect Dark**, **Twelve Tales: Conker 64** e **Banjo-Tooie**. O primeiro dispensa apresentações: legítimo sucessor de **GoldenEye 007**, a previsão é de que saia em abril. Já **Conker 64** andava tão sumido que a companhia não parava de receber e-mails sobre o assunto – a maioria para tirar satisfação, pois achavam que o jogo tinha sido cancelado. Calma, o jogo está sendo desenvolvido, apesar de não haver uma data certa de lançamento. Sobre **Banjo-Tooie**, a empresa diz que publicará imagens em breve. Também não há data concreta. Antes que alguém pergunte, **Tooie** não é um personagem do jogo e sim um trocadilho com a palavra "two", dois em inglês. A empresa também andou desmentindo um monte de boatos que rolavam na Internet: um deles dizia que um novo jogo do 007 estava sendo feito pela Rare. A resposta: apesar de a empresa não descartar a possibilidade de fazê-lo no futuro, ele ainda não existe. Outro boato era sobre a seqüência de **Killer Instinct**, projeto que não está nem no papel. Mesmo assim, a Rare já garantiu a alegria da moçada.



Twelve Tales: Conker 64: prometido faz muito tempo, deve sair no próximo ano

64 DD vira realidade. Só para os japoneses

No dia primeiro de dezembro, os japoneses poderão conferir o 64DD,o famoso acessório para o Nintendo 64. O periférico não será vendido em lojas. Ele virá com um pacote de serviços, uma assinatura que o usuário deverá fazer na Randnet DD, a empresa que vai administrar a rede exclusiva do 64DD, como se faz ao assinar a TV a cabo. As inscrições para aderir ao serviço, disponível apenas no território japonês, começaram no dia 11 de novembro e vai até 11 de janeiro de 2000. Nesta primeira leva serão oferecidas 100 mil assinaturas. A mensalidade varia de 3.300 ienes (aproximadamente US$ 31) a 2.500 ienes (aproximadamente US$ 23) no primeiro ano e 1.500 ienes (uns US$ 14) a partir do segundo. O pacote inclui, além do 64DD, um modem, um cartucho de expansão de memória, um disco com softwares de navegação e e-mail e um cabo para conectar o modem com a linha telefônica. Mesmo o usuário que não tiver um Nintendo 64 pode assinar o serviço. Pagando a mensalidade mais cara, o console é incluído no pacote. Também virá com 6 softwares, entre jogos e aplicativos: Kyohin no Doshin 1, Sim City 64, F-Zero X Expansion Kit e a suíte Mario Artist: Paint Studio, Talent Studio e Polygon Studio. Também virá com mouse, um soft para colocar os trabalhos feitos no Mario Artist na rede e um cartucho de captura de imagens. Em março do ano 2000 será lançado um teclado. No Brasil e nos EUA não há previsão de chegada do serviço.

FINAL FANTASY NO DOLPHIN?

A famosa Square reforçou seu interesse no novo console da Nintendo, o Dolphin. Num anúncio à imprensa americana, os principais designers da empresa estavam presentes, liderados pelo presidente Tomoyuki Takechi. Ele começou direto no ponto: "A indústria de jogos está se tornando cada vez mais entusiasmante, a julgar pelo anúncio do Dolphin, da Nintendo, na E3", disse. Mas ficou por aí. De concreto, por enquando, não há nada. Mesmo porque as especificações do novo console nem estão definidas. A Nintendo torce para conseguir fisgar a Square, pois, sem RPGs, um console não sobrevive no Japão, tendo o Nintendo 64 como exemplo.

GAME BOY COM A CORDA TODA

Enquanto o novo Game Boy, com o nome provisório de Game Boy Advance, não chega, a versão Color bota pra quebrar. A Capcom ressuscitou seus outros zumbis e lança Ghost'n Goblins, um clássico do arcade de 87. Nessa nova versão há uma opção para password, para o jogador poder gravar a fase. A Força também chegou ao portátil com Star Wars Episode I: Racer. Ficou tudo mais simples mas a diversão é a mesma.

PIKACHU DE BOLSO COLORIDO

A Nintendo vai lançar uma versão colorida de seu minigame do Pikachu, o Pokémon Pikachu. O aparelho é semelhante ao Tamagotchi, o bichinho virtual que foi moda algum tempo atrás. O Pokémon Pikachu vai interagir com os jogos Pokémon Gold e Silver, mas os detalhes não foram esclarecidos. O lançamento dos três produtos está marcada para 21 de novembro no Japão.

Pré-Estréia

Zelda, Mario, Toy Story e muitos Pokémon: o Nintendo 64 deve ganhar no ano que vem muitos bons títulos, a maioria com seus personagens tradicionais. Mas também há novidades programadas para o Game Boy Color. Confira a seguir

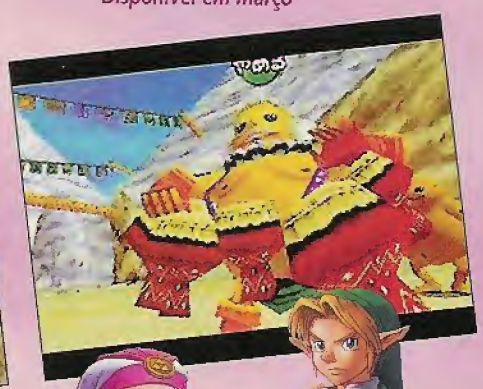
ZELDA GAIDEN

NINTENDO

RPG/ação

Primeiro uma má notícia: Shigeru Miyamoto, o criador da série Zelda, não está diretamente envolvido na produção deste novo **Zelda Gaiden**. Mas não precisam se preocupar: o jogo está à altura de **Ocarina of Time** e impressionará novatos e veteranos do mundo Zelda. Quem achou fácil a aventura anterior vai poder comemorar: a dificuldade foi aumentada. A palavra Gaiden significa episódio paralelo, em japonês. A Hylure descrita neste Zelda não é a mesma de **Ocarina of Time**, é um mundo paralelo, numa outra dimensão. Aqui você correrá contra o relógio, pois a lua está prestes a colidir com esse mundo alternativo. Nessa aventura, as máscaras ganharam status de itens-chave. Com elas, Link pode se transformar nas criaturas típicas de Hylure: Goron, Deku Scrub e Zora. Assim Link adquire os poderes dessas criaturas. Como Goron, o nosso amigo poderá disputar uma corrida com outros Gorons, rolando ladeira abaixo. **Zelda Gaiden** fará uso do cartucho de expansão de memória.

Disponível em março



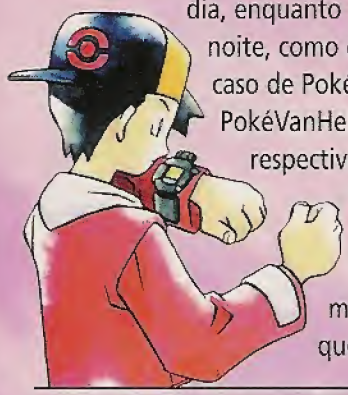
POKÉMON GOLD & POKÉMON SILVER

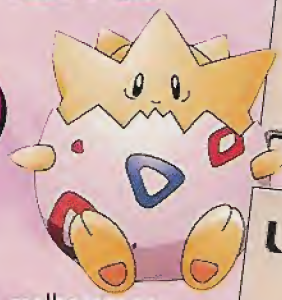
GAME FREAK

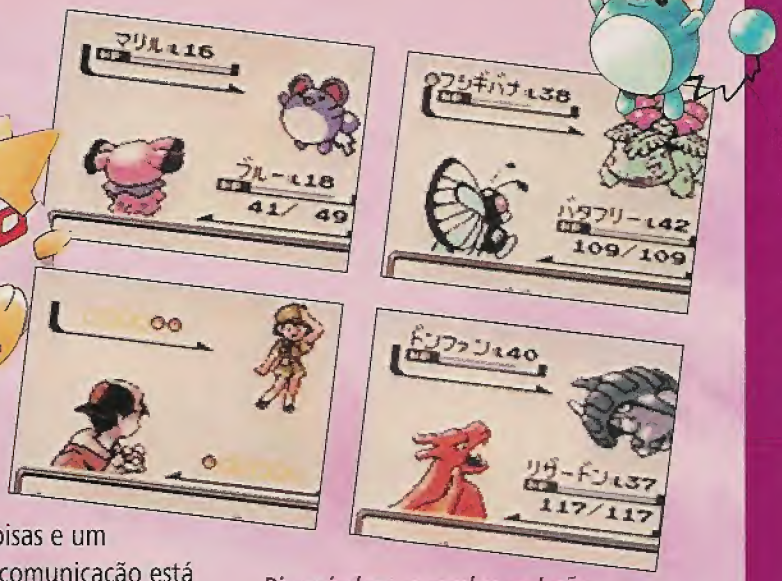
ação

GAME BOY COLOR

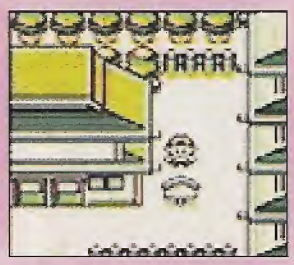
Programado para sair logo mais no Japão e nos EUA, **Pokémon Gold & Silver** promete muito do que os fãs adoram e ainda algumas novidades. A jogabilidade é a padrão dos outros jogos, só que desta vez, em vez de apenas 150 Pokémon, você pode possuir até 250 criaturinhas. O jogo varia entre noite e dia e, por exemplo, algumas criaturas só saem de dia, enquanto outras só à noite, como é o caso de PokéDrac e o PokéVanHelsing, respectivamente. Outra novidade são as máquinas que melhoram os Pokémon, as novas batalhas e fases. O Pokédex pode fazer mais coisas e um novo aparelho de comunicação está presente, o "Pocket Gear".







Disponível em novembro no Japão e em setembro de 2000 nos EUA



CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

KONAMI

ação

Além dos tradicionais personagens Reinhardt e Carrie, **Legacy of Darkness** traz dois estreantes, Cornell, que se transforma em lobisomem, e Henry, que é um cavaleiro de armadura, mas carrega uma pistola. Cada um deles está atrás de algo no jogo. Cornell está à procura de sua irmã, que foi raptada pelo Drácula, enquanto Henry quer salvar as mulheres que estão sendo usadas em sacrifícios humanos. A ação se dá no próprio castelo de Drácula, que agora tem salas novas. Desta vez, o jogo pode fazer uso do Expansion Pak, que é bem-vindo. Sem ele, o game fica igual ao anterior. O sistema de visão meio confuso ainda continua e outro item meio chato é o sistema de mira.

Disponível em dezembro

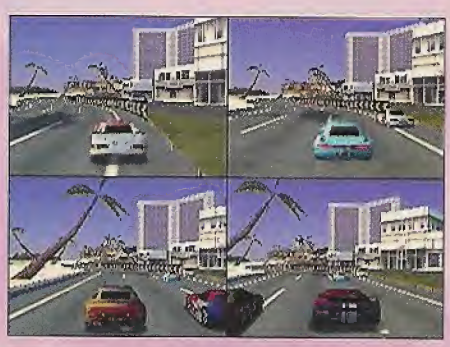
RIDGE RACER 64

SOFTWARE TECHNOLOGY

corrida

Quem não tem cão, caça com gato. Se a Namco não faz nada para trazer seus sucessos para o Nintendo 64, a Software Technoloy faz. **Ridge Racer** é um jogo de corrida no estilo de arcade em todos os sentidos. Pode esperar por muita velocidade, marcas de pneus fritinhos, derrapadas e muita competição. Três das oito pistas são exclusivas do N64 e um modo para quatro jogadores com divisão de tela foi inserido. Por isso, agora você pode fazer todos os oponentes comerem poeira e também três amigos. Esperamos que esta versão mantenha a tradição.

Disponível no 2º semestre de 2000



SOUTH PARK RALLY

ACCLAIM

corrida

Depois de Mario, Diddy Kong e Crash Bandicoot, a turma de South Park também está entrando no mundo do automolibismo. É claro que os bocudos Kyle, Stan, Cartman e Kenny não participam de uma corrida comum. O clima é de bate-bate. O objetivo de uma das fases é recuperar o brinquedo de Cartman e levá-lo para casa. Cuide-se quem estiver com ele...

Disponível até o final de 99

MICKEY'S RACING ADVENTURE

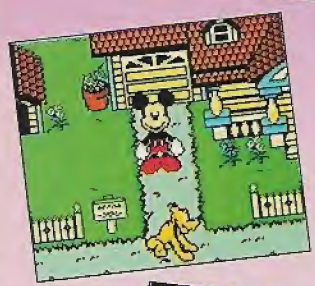
RARE

corrida/ação

GAME BOY COLOR

Uma parceria de peso vai agitar o mundo do Game Boy Color. O rato mais famoso do mundo e sua turma vão encarar uma corrida pra lá de diversificada. Além disso, há fases de ação para procurar itens e novas pistas. Com o dinheiro recolhido você pode melhorar seu carro ou barco e ficar em vantagem sobre os seus adversários. Não há ordem para entrar nas fases, então, mesmo os pequeninos poderão se divertir bastante desde o começo sem se frustar.

Já disponível



TOY STORY 2
TRAVELLER'S TALES
ação

Depois de agitar os consoles SNes e Mega Drive em 96, Woody e Buzz Lightyear voltam com tudo em

Toy Story 2. Desta vez, como no seqüência do cinema, Buzz vai ter de salvar Woody, usando seu incrível arsenal, como botas-jato para voar, ganchos para alcançar locais distantes e uma arma laser para dar conta dos inimigos. São 15 fases características com muita ação, como nos velhos jogos de ação, só que com muito mais liberdade. As animações dos personagens são um capítulo à parte: um espetáculo. Só o jogo, como um todo, é que não se mexe legal, pelo menos na versão de testes. Uma pena não haver um modo Multiplayer. Boa pedida para o Natal.

Disponível em novembro

TUROK: RAGE WARS
ACCLAIM
tiro

Para alguns uma decepção, para outros uma alegria. **Turok: Rage Wars** traz só batalhas em deathmatches. Até quatro jogadores podem se matar em diferentes cenários e em provas como

Capture the Flag, Team e cada um por si. Para os que se decepcionaram, também dá para combater inimigos chamados "bots" e conferir o modo de um jogador, com arenas e chefes. Da até para ativar personagens secretos. Mantendo a tradição, as armas estão bem legais. Entre as novas está a "inflator", que incha o inimigo e a "chestbuster", que atira um embrião de alien que explode o peito e sai.

Disponível em novembro

MARIO PARTY 2

NINTENDO

estratégia

Mario Party é um jogo de estratégia com várias modalidades que traz o mascote mais famoso da Nintendo e toda a sua turma. O estilo lembra o dos velhos jogos de tabuleiro, em que você avança ou é obrigado a voltar para trás. A primeira versão foi um show de diversão e a seqüência promete manter a mesma jogabilidade, só que

com algumas novidades. Desta vez você poderá jogar com Bowser e utilizar itens que afetam a posição do oponente no tabuleiro. No total, são 64 minigames, todos contendo as mesmas competições e modalidades do original. Se esta seqüência estiver na trilha do primeiro jogo, podemos ficar sossegados.

Disponível em dezembro

WORLD LEAGUE SOCCER 2000

SILICON DREAMS

esporte

Um vento diferente vai soprar nos gramados do Nintendo 64. Todo mundo conhece **FIFA Soccer** e **International Superstar Soccer**, jeitos americano e japonês de fazer jogos de futebol. **World League Soccer 2000** vem direto da terra dos criadores do futebol de verdade, a Inglaterra. São mais 200 times com nomes reais. Ótima jogabilidade.

Disponível no 1º semestre de 2000

SUPER MARIO RPG 2

NINTENDO

RPG

Mario e todos os seus amigos estão de volta para uma seqüência do game do SNes. Este game 3D em side-scrolling permite que você construa seu próprio Mario, tornando-o poderoso. Para isso, é preciso inventar equipamentos e obter assistência de seus possíveis aliados. Com certeza tem muitos quebra-cabeças no meio disso tudo, assim como outras novidades. Você algum dia imaginou que um encanadorzinho pudesse proporcionar tanta diversão?

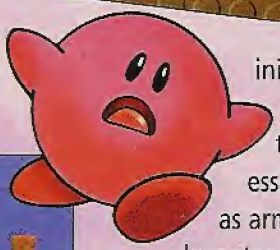
Disponível em maio

KIRBY'S DREAMLAND 64

NINTENDO

ação

A bolha carismática que adora engolir seus oponentes está de volta, só que agora no N64. Desta vez, Kirby deve resgatar uma fada que foi atacada por um inimigo misterioso. Ao longo da aventura, você vai ter de solucionar quebra-cabeças, encontrar pedaços de um cristal e contar com a ajuda de outros personagens para salvar a fadinha. Mantendo a tradição, Kirby ainda obtém as habilidades de um



inimigo, engolindo-o. Além disso, ele também pode combinar essas habilidades, roubar as armas dos oponentes, levantar, carregá-los e dar ataques especiais. Depois de animar a galera em várias versões no SNes, finalmente a nova geração de Kirby vem aí. Demorou, mas está chegando!

Disponível em março

EXCITE BIKE 64

LEFT FIELD PRODUCTIONS

corrida

Você se lembra de um antigo jogo de moto em que dava para construir as pistas no Nes? Pois é, ele vem aí com tudo, mantendo a concepção do original, mas com um novo visual. Entre as novidades está a possibilidade de se criar um jogador, várias visões e o modo Tournament. Você pode fazer 32 manobras em 12 pistas, seis delas ao ar livre e outras seis em estádios fechados. Além, é claro, de poder construir a sua própria.

Disponível em dezembro

EARTHBOUND 64

NINTENDO

RPG

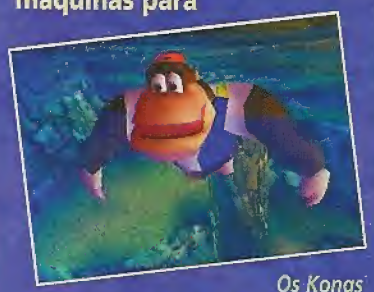
Em **Earthbound 64** você vai seguir a trajetória de três figuras, cujas vidas mudaram drasticamente após a aparição de um objeto misterioso. O jogo é dividido em capítulos e, para evitar monotonia, você controla um personagem de cada vez. Aos poucos, você vai descobrindo o mistério que está ocorrendo na vila e nas florestas que ficam em sua volta.

Disponível em maio

Donkey chega com tudo ao 64

Primeira aventura da turma de Donkey Kong no Nintendo 64 promete ser a maior e melhor da série. Quem se liga na macacada vai ter, pelo menos, 80 horas para se deliciar no videogame com até cinco personagens jogando ao mesmo tempo. O macacão Donkey volta à cena depois de anos de descanso

É o maior cartucho da história do Nintendo 64: 256 Megabits. Com tanto espaço e tempo de produção – os primeiros rabiscos têm mais de dois anos –, a Rare abusou. São oito mundos, cerca de 80 horas de jogo e cinco macacos jogando ao mesmo tempo. E muitos, muitos Kremlings. Às vésperas do ano 2000, os súditos do malvado K. Rool resolveram investir em tecnologia: criaram um lote de máquinas para detonar a ilha Donkey Kong. Para piorar, os Kremlings seqüestram Diddy, Lanky, Tiny e Chunky e roubam o cacho de bananas de ouro do gorilão. Donkey parte de Donkey Kong Island, que, como em *Diddy Kong Racing*, é a área principal do game. O primeiro passo é achar a macacada que está presa. Isso porque sempre que Donkey Kong liberta um de seus amigos, este fica livre para dar uma mãozinha contra os Kremlings. Cada um dos macacos tem uma especialidade e cinco objetivos para cumprir em cada uma das oito fases. Além disso, todos terão tarefas, mais de 200 no total. Conhecer as habilidades dos caras é essencial. O jogo é cheio de quebra-cabeças e, muitas vezes, depois de horas tentando resolver o enigma, você percebe que outro macaco resolveria a questão em minutos. Além de encarar quebra-cabeças, Donkey e seus amigos terão de fazer uma faxina na ilha, detonando Kremlings e outras criaturas do mal. Armas



Os Kongs ganharam habilidades de nado. O cenário dos mares é exuberante

Lanky Kong mostra suas habilidades. Cada macaco tem uma habilidade exclusiva, ajudadas por animações incríveis

Os jacarés Kremlings vão continuar a dar trabalho para a macacada. Esses, em versão metalizada, perseguem Tiny Kong

Para alegria dos fãs, a Rare recheou o jogo com uma infinidades de quebra-cabeças e minigames

Todos os 5 Kongs da família vão ter de juntar forças para dar cabo do chefão dos Kremlings, K. Kroll

Suba nas árvores para ter surpresas agradáveis. Elas vão facilitar as aventuras dos Kongs

não vão faltar. Tudo ecológico, claro. São atiradores de coco, de uva, lançadores de abacaxi e amendoim. As armas também servem para abrir portas emperradas e acionar alavancas fora de alcance. Como se o jogo principal não fosse trabalho suficiente, a Rare encheu o cartucho de minigames. Donkey terá de correr contra os Kremlings, participar de provas de cart e slot car. A surpresa, mais que agradável, é o primeiro jogo estrelado por Donkey Kong no arcade, completo em *Donkey Kong 64*, que você terá de terminar para seguir em frente. Tem mais: como *Super Smash Bros*, *DK 64* tem um modo Multiplayer em que todos os personagens aparecem na mesma tela ao mesmo tempo. No modo de tiro, a tela se divide em quatro e os macacos lançam mão das armas potentes do jogo e encaram um game no estilo do modo Multiplayer de GoldenEye 007. Não há dúvida: DK 64 vai mostrar o melhor do Nintendo 64.

Os 256 Megabits do cartucho permitiram um jogo de dimensões épicas. A Rare promete que Donkey Kong 64 terá as maiores fases de toda a história do Nintendo 64

A ação é o ponto forte da série. Aqui Donkey Kong usa o cipó para alcançar áreas afastadas. Ele está com a corda toda, afinal não dava as caras desde o primeiro Donkey Kong Country para Super Nintendo

Toda a macacada

Donkey Kong dá poderosas seqüências de socos e um chute usando seus dois pezões. O gorilão também atira cocos nos inimigos, mas as frutas também podem acionar interruptores distantes

A velocidade é a maior arma do pequenino Diddy Kong. Ele também tem duas armas que disparam amendoins rapida e seguidamente. É um item essencial para abrir certas portas

O orangotango Lanky tem como principal habilidade o nado, tirando proveito de seus avantajados braços. Eles também servem para lançar uvas, que alcançam distâncias inacreditáveis

Tiny Kong pode ser pequenininha, mas bate nos Kremlings como macaco grande, usando seu chicote e um arco-e-flecha. Seu tamanho permite entrar em locais de difícil acesso, onde o resto da macacada não consegue chegar

Chunky Kong é o troglodita do game (depois dos Kremlings, é claro). Ele pode carregar objetos pesados e lançar abacaxis sobre os inimigos. Encrenca da grossa para seus adversários

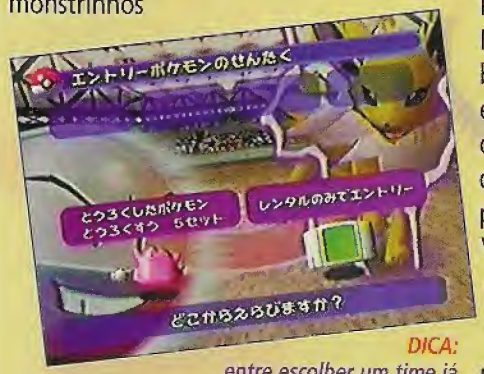
Pokémon: a nova febre mundial

Lançado no Japão em 96, o universo Pokémon virou mania no mundo inteiro. Os monstrinhos estão espalhados por todo canto, mas é no videogame que eles garantem a maior diversão. A seguir você confere os jogos *Pokémon Stadium 2* (versão japonesa) e *Pokémon Snap*, para Nintendo 64, e *Pokémon Yellow* (GB Color)

Pokémon Stadium 2

Por Marcelo Kamikaze

Pokémon Stadium 2 leva você para a arena onde os Pokémon vão se comer! Nesta segunda versão japonesa, que equivale ao primeiro **Pokémon Stadium** americano, você faz o papel de treinador e deve fazer com que seus monstrinhos guerreiros disputem batalhas em grupo. Você pode escolher times já prontos ou montar um a seu gosto. Todos os Pokémon que aparecem na TV estão presentes no jogo, entre eles estão Jamanter, Bulbassauro e, claro, o mais famoso de todos, Pikachu. Para quem tem Pokémon do Game Boy Color e o Pack para transmissão de dados para o Nintendo 64, a diversão aumenta bastante, pois você pode melhorar sua experiência no portátil e passá-la para o 64. Já que a versão americana só deve sair em março de 2000, aproveite para ir descobrindo tudo na japonesa. Você pode se orientar pelas tabelas que preparamos para entender algumas partes do jogo. Boa sorte!



DICA: entre escolher um time já pronto ou montar um, procure montar seu próprio time

DICA: procure usar a barreira dos Pokémon fantasmas para rebater os ataques

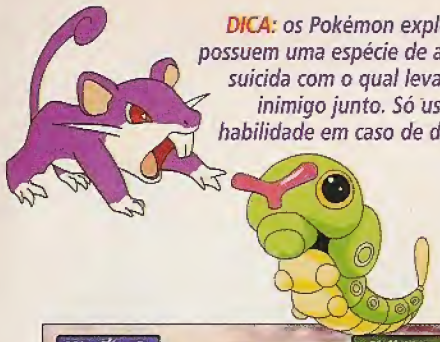
DICA: procure usar como primeiro ataque o envenenamento

Esta tradução serve para você identificar os tipos de ataques e alguns tipos de Pokémon que aparecem descritos em boxes coloridos durante o jogo

ノーマル - normal	じめん - terra
ほのお - fogo	ひこう - vôo
みず - água	エスパー - psíquico
でんき - eletricidade	むし - inseto
くさ - vegetal	ゴースト - fantasma
こおり - gelo	いわ - pedra
かくとう - luta	ドラゴン - dragão
どく - veneno	

Condições físicas

ふつう	- normal
まひ	- paralisia
ひんし	- morto
ねむり	- dormindo

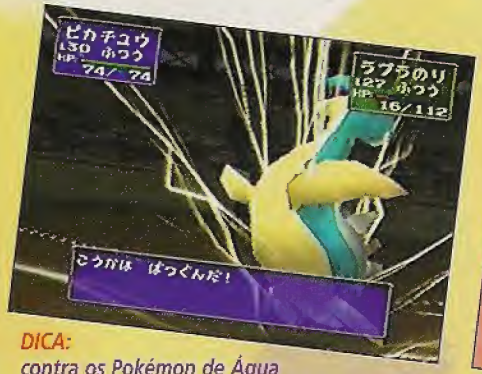


DICA: *os Pokémon explosivos possuem uma espécie de ataque suicida com o qual levam seu inimigo junto. Só use essa habilidade em caso de derrota certa*

DICA: *procure usar os ataques de paralisia como primeiro ataque no caso dos Pokémon com poderes psíquicos*

DICA: *os Pokémon de Terra possuem um ataque bem forte. Eles se enterram e atacam logo em seguida*

DICA: *Pokémon com aspecto de pássaro possuem um ataque de mergulho muito eficiente*



DICA:
contra os Pokémon de Água procure atacar com habilidades de eletricidade

DICA:
Metamom possui somente a habilidade de se transformar no inimigo. Use-o quando o inimigo for bem forte

DICA:
procure usar os ataques de água contra os Pokémon do tipo dragão e de fogo

DICA:
Bulbassauro tem um ataque muito eficiente, que mescla contra-ataque, habilidade de vento e habilidade de vegetal

DICA: *com esse Pokémon, use a habilidade de fazer o inimigo dormir e dê um ataque forte logo em seguida*

DICA:
Charmander é muito eficiente contra os lutadores do tipo vegetal

DICA: *os ataques de vento são ineficientes contra os Pokémon que voam*

DICA: *os Pokémon do tipo dragão tem um ataque normal bem forte, causando um dano bem alto ao adversário*

Pokémon Yellow

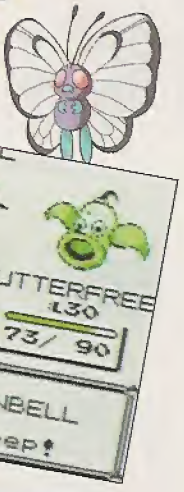
Por Marcelo Kamikaze

GAME BOY

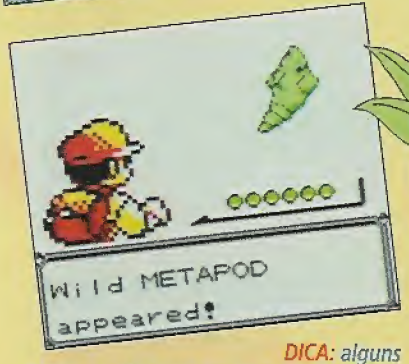
Depois do sucesso das versões Azul e Vermelho de Pokémon, chegou a hora do agito ficar por conta do Amarelo. **Pokémon Yellow**, para o Game Boy Color, é a última novidade dos monstrinhos. O game conta a história de Ash, o treinador Pokémon, e sua jornada para construir um "superestábulo" de monstrinhos e encontrar Pokémon para o Professor Oak. Diversão não vai faltar para quem curte a série. Você deve vagar pelo mundo Pokémon, capturar criaturinhas e torná-las poderosas. Tudo isso rola com a jogabilidade no estilo de RPG, acrescida de algumas batalhas. O modo para um jogador é bem parecido com as versões Vermelho e Azul, só que desta vez você começa com o poderoso Pikachu, em vez de ter de selecionar entre Bulbassauro, Squirtle e Charmander. Eventualmente, Jesse, James ou Meowth, do Team Rocket, aparecem para enfrentar seu Pokémon. Prepare-se para criar seus monstros!

DICA: se tiver pelo menos 10 Pokémon, você pode obter o Flash (HM 05) em um prédio na Route 2 e ao norte de Viridian City

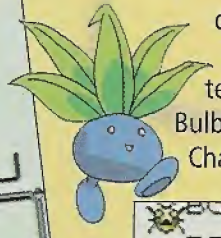
DICA: se não conseguir derrotar o Team Rocket quando ele aparecer, você precisará aumentar a força de seus Pokémon para partir para o Gym Leader

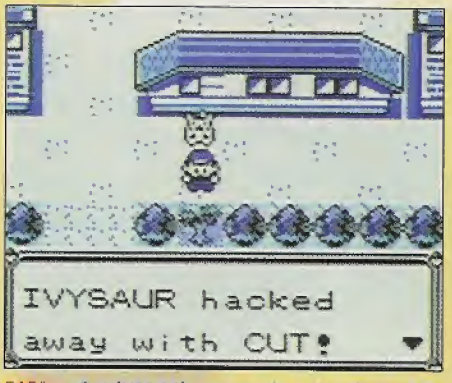


DICA: o Sleep Powder de Butterfree é ótimo contra inimigos poderosos e venenosos, como Weepinbell e Bellsprout

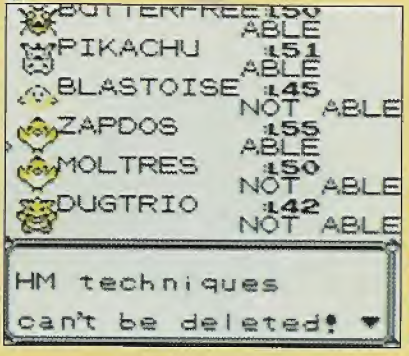


DICA: alguns Pokémon têm o poder de se transformar. Por exemplo, Butterfree é uma transformação do Metapod





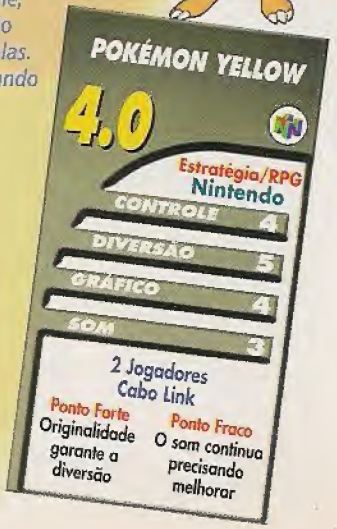
DICA: a Cut (HM 01) que recebe a bordo do S.S. Anne em Vermilion City é a única maneira de cortar arbustos que estão no caminho



DICA: as técnicas HM, como a Cut, são a chave para terminar o game, mas os Pokémon não podem desaprendê-las. Use-as somente quando necessário

DICA: ensine um Pokémon como Pigeotto a voar com o Fly (HM 02) para poder observar cada local que já visitou. O Fly fica em uma casa ao norte de Celadon City

DICA: cheque o humor de Pikachu. Se estiver feliz, tudo bem, agora se estiver triste, vai ficar inquieto



Pokémon Snap

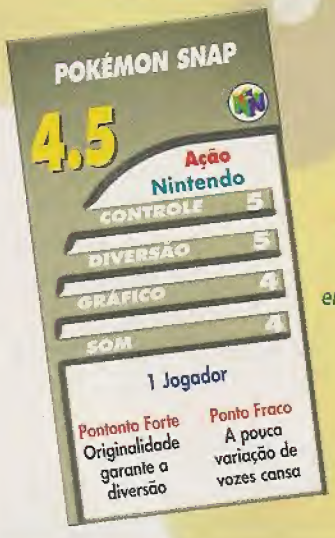
Por Marjorie Bros

Que tal curtir uma de fotógrafo? Se você gosta da idéia, embarque em **Pokémon Snap**, o jogo mais interessante da série. Sua missão é sair caçando os monstrinhos para fotografá-los na melhor pose possível. A tarefa não é das mais fáceis: você estará sobre o Pokemóbile e terá de acompanhar a velocidade dele. Há monstrinhos mais aparecidos e outros mais tímidos. Com esses últimos, o segredo é ter malícia, dando comida a eles ou deixando-os irritados com uma bela maçã na cabeça. A variedade também conta pontos. Quanto mais Pokémon você conseguir fotografar, melhor. No total, há mais de 60 deles espalhados pelo jogo. As melhores fotos serão selecionadas e colocadas num álbum, com destaque para a melhor delas. Para fotografar, você pode girar para todos os lados. O direcional analógico garante a precisão. Fique bem atento, pois alguns Pokémon ficam fotogênicos por muito pouco tempo, especialmente os mais raros. No final, o doutor Oak vai analisar as suas fotos e dará notas para elas. Se conseguir uma boa nota, que tal tirar uma foto da Marjô para guardar de recordação?

DICA: alguns Pokémon são bem velozes, procure tirar muitas fotos em seqüência para obter um maior número de poses

DICA: alguns Pokémon aparecem por poucos instantes, por isso procure rotacionar a camêra o melhor possível

DICA: ao atirar a maçã nesse Pokémon, ele explode. Procure tirar a foto quando ele mudar a expressão facial



DICA: para obter um bom enquadramento, procure deixar o Pokémon bem centralizado e grande na foto. A pose também conta muitos pontos, tente bater a foto no momento certo

DICA: fazendo um determinado número de pontos você ganha o Pokémon Food, que serve para atrair outros

DICA: procure também tirar fotos com mais de um Pokémon em quadro

DICA: a variedade dos Pokémon também é bem importante. Não importa muito o enquadramento, caso seja um Pokémon raro de aparecer

DICA: procure atrair os Pokémon para lugares diversificados para obter fotos com poses diferentes

Dicas Pokémon Snap

Fotografe a galera Pókemon

Moltres: vá para a fase Volcano e prossiga até chegar na parte com um ovo no meio do caminho. Em seguida, jogue uma maçã no ovo para ele cair na lava e fazer o Moltres aparecer.

Obs: *espere ele ficar de frente para conseguir mais pontos*

Muk: atire bombas de gás no Grimmer na fase Cave para transformá-lo em Muk.

Pikachu: toque a flauta Poké em frente ao Pikachu na fase Beach para ele usar o ataque Thundershock e você conseguir uma foto melhor. Arremesse uma Pester Ball no Zubat que está carregando Pikachu na fase Cave.

Pikachu vai cair preso em alguns balões. Em seguida, ele vai correr para onde você encontrou Articuno. Solte Articuno com a flauta Poké e, quando chegar ao final da fase, olhe para trás para ver Pikachu montado em Articuno.

Porygon: passe o local de Vileplume na fase River. Passe os Metapods e olhe para a direita ao ver Psyduck perto de troncos de árvores. Acerte os objetos de madeira com as Pester Balls e o Porygon vai aparecer. Acerte-o e ele vai mudar para as cores originais.

Sandshrew: acerte um Geodude com uma Pester Ball na fase Valley e Sandshrew vai aparecer no chão.

Sandslash: olhe para o primeiro Mankey perto do começo da fase Valley. Uma criatura parecida com Kadabra vai aparecer mais tarde na fase. Ela é, na verdade, um Sandslash. Tire uma foto quando ela entrar no solo para conseguir mais pontos.

Shellder: um grupo de quatro Shellder pode ser fotografado perto da área Slowpoke na fase River.

Slowbro: jogue maçãs nos Slowpokes que aparecem perto do sinal Shellder de madeira na fase River. Em seguida, leve-as para a parte com lama ao lado do sinal. Eles vão colocar as caudas na água e se transformar em Slowbros depois de acertar os Shellder.

Slowpoke: arremesse maçãs perto do sinal Shellder de madeira na fase River para atrair um grupo de Slowpokes.

Snorlax: toque a flauta Poké em frente de Snorlax na fase Beach para acordá-lo e tirar uma boa fotografia.

Starmie: tire uma foto de Staryu no meio da fase Valley. Em seguida, a jóia vai ficar azul e começará a circulá-lo até o redemoinho aparecer. Staryu vai entrar no redemoinho e vai sair como Starmie.

Staryu: Staryu aparece acima da água na fase Valley.

Sycther: arremesse Pester Balls na grama alta da fase Beach.

Weapinbell: este Pokémon pode ser encontrado na fase Cave.

Victreebel: vá para o final da fase Cave até encontrar um Weapinbell voando em volta da piscina. Derrube-o na água para transformá-lo em Victreebel.

Vileplume: vá para o local com uma fumaça verde que sai de uma flor na fase River. Toque a flauta Poké e o Vileplume vai aparecer e dançar. Aperte C↓ mais uma vez para ver uma dança diferente. Isto pode ser feito várias vezes para você conferir as quatro danças.

Zapdos: vá para a fase Tunnel. Logo após a primeira porta você vai ver um Pikachu ao lado de um ovo grande que está mais longe. Jogue algumas maçãs para atrair o Pikachu até o ovo. Quando ele chegar perto o suficiente, toque a flauta Poké. Ele vai começar um ataque Thundershock e pegará o ovo. Zapdos vai aparecer.

Obs: *você vai precisar de Zapdos para acertar o gerador se quiser o sinal Pokémon*

Zubat: todas as vezes que uma porta de metal se abrir na fase Tunnel, um Zubat vai aparecer.

Achar os seis sinais Pokémon: depois de completar a fase Valley acertando o Mankey no interruptor, o Professor Oak vai dizer para você tirar fotos. Aqui vão os lugares certos:

Kingler: na fase Beach, depois de passar o Pikachu, vire-se e tire a foto da pedra com a alga que parece um caranguejo.

Pinsir: na fase Tunnel, espere Zapdos ligar a força. Em seguida, quando passar os Electabuzzes e o Pikachu, olhe para a direita para ver a sombra de Pinsir na parede.

Koffing: na fase Volcano, jogue uma Pester Ball no pequeño vulcão à esquerda do primeiro Rapidash que aparece. Em seguida, uma fumaça no formato de Koffing vai aparecer.

Cubone: na fase River, toque a flauta Poké em frente ao Vileplume que dorme. Em seguida, uma fumaça vai desaparecer e uma árvore no formato de Cubone vai aparecer.

Mewtwo: na fase Cave, depois de acertar com maçãs os dois Koffings

que estão perseguindo o Jigglypuff, vire para a esquerda quando estiver perto de Weepinbell para ver alguns cristais e estrelas brilhantes. Em seguida, tire uma foto e ele se transformará em um Mewtwo.

Dugtrio: no começo da Valley, tire uma foto da montanha atrás de Mankey.

Arcanine: arremesse Pester Balls nos buracos do outro lado de Charmeleon na fase Volcano. Eles aparecem mais dificilmente que Growlithe.

Articuno: vá para a fase Cave e prossiga até quase o final. Em seguida, quando vir Jynxs tocar a flauta Poké, ele vai dar uma dançada e o ovo de gelo flutuará no ar e o Articuno vai nascer.

Chansey: arremesse uma Pester Ball na bola que Eevee está perseguindo na fase Beach. Chansey vai aparecer.

Charizard: vá para a fase Volcano e prossiga até quase o final. Em seguida, jogue uma maçã no Charmeleon que estiver perto da piscina de lava. Ele vai virar um Charizard depois de cair na lava.

Charmander: fique preso atrás do ovo de Moltres na fase Volcano e olhe para a esquerda para ver dois Charmanders. Em seguida, jogue uma maçã nos dois e eles vão chamar mais Charmanders. Você pode juntar até dez Charmanders na mesma foto para ganhar pontos extras.

Charmeleon: jogue uma maçã entre o Charmander e o Magmar na fase Volcano. Em seguida, o Magmar vai correr e atirar fogo no Charmander, transformando-o em um Charmaleon.

Diglett: Diglett aparece no lado esquerdo da fase Tunnel, próximo de um Pikachu.

Dugtrio: fique tirando fotos de Diglett na fase Tunnel. Em seguida, o Pikachu vai se mover para outro lugar que vai aparecer. Eventualmente, aparece Dugtrio em vez de Diglett.

Dragonite: arremesse Pester Balls no redemoinho da fase Valley.

Electrode: arremesse uma Pester Ball no Electrode e ele não se moverá da fase Tunnel. Ele se auto-destruirá para uma melhor foto.

Graveler: toque a flauta Poké no local da fase Valley que tem três Gravelers. Eles vão acordar e dançar para a fotografia que garante mais pontos.

Growlithe: arremesse Pester Balls nos buracos do outro lado de Charmeleon na fase Volcano.

Gyarados: vá para a fase Valley e acerte o Magikarp que está na água em frente do primeiro Mankey. Em seguida, Mankey vai subir a montanha e sair da água. Mais tarde, quando estiver na frente dos três Gravelers, acerte o Magikarp com uma Pester Ball. Ele vai na direção da cachoeira e se transformará em Gyarados.

Haunter: tire uma foto da névoa meio roxa que fica na primeira parte da fase Tunnel. Um Haunter vai aparecer quando a foto for revelada.

Jigglypuff: salve os três Jigglypuffs na fase Cave. Em seguida, todos os três vão reaparecer no final da fase cantando a música Jigglypuff, proporcionando mais fotos valiosas.

Lapras: toque a flauta Poké na praia da fase Beach para uma foto melhor dos Lapras.

Mankey: Mankeys são encontrados na abertura da fase Valley .

Magnemite: arremesse uma maçã direto na frente do Magnemite na fase Tunnel. Ele vai parar com a onda sônica e vai dar para tirar uma foto.

Magneton: arremesse maçãs em cada um dos três Magnemites na fase Tunnel para atraí-los e transformá-los em Magneton.

Meowth: toque a flauta Poké na frente de Meowth na fase Beach para fazê-lo dançar e conseguir uma foto melhor.

Mew: para tirar uma foto de Mew, assim que estiver na fase Rainbow acerte o escudo de energia de Mew com as Pester Balls. Em seguida, use a Dash Engine para mantê-lo por perto e tire a foto assim que ele virar em sua direção. Isto deve ser feito com muita rapidez antes que ele se vire e entre de novo no escudo. Outro jeito é acertá-lo com uma Pester Ball enquanto ele persegue o escudo de energia. Ele vai começar a girar parado no lugar antes de desaparecer. Para impedir que ele desapareça, continue jogando Pester Balls. Faça isto a fase inteira para mantê-lo na sua frente todo o tempo.

Acesso à fase Volcano: arremesse Pester Balls no último Electrode da fase Tunnel, perto do portão de saída. Ele se auto-destruirá e vai abrir um caminho para a fase.

Acesso à fase Rainbow: termine a fase Valley e tire fotos de todos os seis sinais Pokémon. Em seguida, o Professor vai à fase Rainbow com Mew. Ele é bem difícil de capturar, mas vale muitos pontos.

Assitir ao final: tire fotos de todos os Pokémon do jogo e ative todas as fases. Após salvar o jogo, um final com todas as fotos que você tirou vai aparecer.

Rare relembra Mega Man com Jet Force Gemini

Por Lord Mathias

A Rare tarda, mas não falha. *Jet Force Gemini* é uma mistura de jogos como *Mega Man* – aliás, o personagem principal, Juno, é muito parecido com ele – Turok e Zelda. Você começa o jogo na pele de Juno. Algumas fases depois, você vai encontrar e comandar outros personagens: Vela, Floyd e Lupus. Todos têm poderes diferentes. Você pode comandar os quatro personagens, um de cada vez, é claro, em fases diferentes ou até nas mesmas. O arsenal de armas deixaria até Saddam Hussein de boca aberta. Dá para matar os inimigos ou, dependendo da arma, espalhar pedaços dos caras pela tela inteira. Não espere muito realismo, entretanto. Com um clima futurista, *Jet Force Gemini* tem até uma arma que dispara uma espécie de pílula mortal. Os gráficos, destaque dos games da Rare, estão muito bem definidos. As músicas dão um toque especial, mas o show fica por conta da jogabilidade, um espetáculo. Tome cuidado apenas com a visão em primeira pessoa, que pode lhe pregar algumas peças. Quem curte ação no estilo de *Turok*, está diante de um prato cheio. Bem cheio: quinze fases do jogo tomam 45 horas na frente da telinha, pelo menos. A seguir, você confere as primeiras fases do jogo.

JET FORCE GEMINI

4.8

Ação/aventura
Rare

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

4 Jogadores
Bateria

Ponto Forte	Ponto Fraco
Som, Música e Jogabilidade excelentes	A visão em primeira pessoa

Comandos

Armas a sua escolha - pause o jogo e, no menu das armas, pressione a opção digital " + ". Com isso você poderá deixar selecionadas quatro armas nos botões C. Aperte um desses botões durante o jogo para ir para a arma desejada.

Atirar - Aperte Z para atirar com a arma selecionada.

Correr/Andar - Dependendo da força que imprimir no botão analógico, você anda ou corre

Pular - Aperte o botão C↑ para dar um pulo vertical, ele pode ser na horizontal, caso você esteja correndo. Conforme a força com que você pressionar o botão, o pulo poderá ser maior.

Pulos para o lado - Pressione C← ou C→ para dar uns passos para o lado desejado. Bom para desviar dos tiros dos inimigos.

Modo em Primeira Pessoa - segure o botão R para usar a câmera até o seu personagem ficar transparente.

Armas

Pistol - É arma com que você começa o jogo. A munição da pistola nunca acaba. É recarregada a cada oito tiros.

Machine Gun - Umas das armas que você mais vai utilizar durante o jogo. Pode matar o inimigo em segundos.

Plasma Shotgun - Atira uma espécie de pílulas que causam enorme dano no inimigo. Caso segure o botão de tiro, você solta uma rajada.

Homing Missile Launcher - espalha pedaços do inimigo por inúmeras partes da tela, mas é muito lenta.

Tri*Rocket Launcher - muito usada de longe em inimigos em bandos. Dispara três tiros. Se for usada muito de perto, você pode ser atingido.

Sniper Rifle - muito utilizada para destruir qualquer Drones que esteja vacilando pela fase.

Grenades - causa uma enorme explosão, usada para acertar inimigos no alto da tela.

Flare - não é uma arma, causa um foco de luz como uma tocha, ilumina túneis muito escuros.

Cluster Bombs - parece muito com a granada, causa uma enorme explosão. Use-a para acabar com os Drones

Itens

Gems - pequenas jóias que aumentam a sua barra e podem ser encontradas no chão ou ao destruir inimigos aéreos.

Gemini Holders - podem ser pequenas e verdes ou contêineres azuis. Aumentam um pedaço da sua barra de energia. Você poderá ter, no total, quatro barras.

Ammo Crate - aumenta a munição da arma que você está usando.

Capacity Crates - completa toda a munição da arma que você estiver usando. Isso depende do poder dela, ou seja, você poderá ganhar 50 tiros da Machine Gun ou 5 tiros da Tri*Rocket Launcher.

Shield Orb - objeto redondo, deixa você invencível por um certo tempo.

Keys - abrem as portas e são diferenciadas por cores.

Robotic Console Operator - console que lhe dará munições e itens que aumentam a sua vida.

Mizar Tokens - use esse item para pagar o Robotic Console Operator.

Totem Poles - ao tocar nesse item, você irá liberar cheats, como: multiplayer, personagens, arenas e outros.

Oil Tanks - atirando nesses projéteis, irá surgir uma coluna na tela, que irá lançar fogo por toda a sala, acertando os inimigos.

Drone Heads - quando você mata um Drone, a cabeça dele cai ao lado. Pegando várias, você ganha alguns cheats.

Pads - existem três tipos de Pads: de combustível, que aumenta caso você tenha a armadura upgrader; de Floyd, que vai levá-lo para uma fase de bônus onde você controla Floyd; e os de transformação, que irão transformá-lo em Drone ou em Tribal, dependendo da localização.

Blue Chests - perto desses, aperte A para abrir e pegar o item dentro.

Tribals - você terá de tocar neles para tirá-los da prisão e minar os planos de Mizar's.

Gold Wood

Quando enfrentar inimigos em bandos que estejam longe, use os botões L ou R para mirar com precisão. Caso fique frente a frente, use os botões C laterais para desviar dos tiros deles e continuar atirando

Durante as fases você terá de procurar esses bichinhos que geralmente estão muito bem escondidos. Após resgatar algum, surgem na tela quantos você achou, quantos matou e quantos ainda restam para você achar

Se você tentou entrar em alguma porta e apareceu a mensagem Life Force Door não é preciso achar nenhuma chave. Significa que você precisa matar todos os inimigos dessa sala para liberar a porta

Uma forma de economizar munição e vida é chamar os inimigos para perto dos barris. Com isso, você atira neles e a explosão irá matá-los sem muito esforço

Se aparecer na porta a mensagem Shoot on Target, você terá de atirar no objeto ao lado da porta até acender as três luzes amarelas para liberar a porta

Seguindo pelo corredor do outro lado da porta, com o objeto você chega até esse figura. Não tente matá-lo, pois ele não morre. Converse com ele para receber a chave vermelha e poder abrir a porta no alto da tela

Essa caixa azul contém sempre uma arma nova. Para acioná-la, aperte o botão ao lado, assim ela abrirá, liberando a arma. Preste atenção, pois vão aparecer informações importantes sobre ela

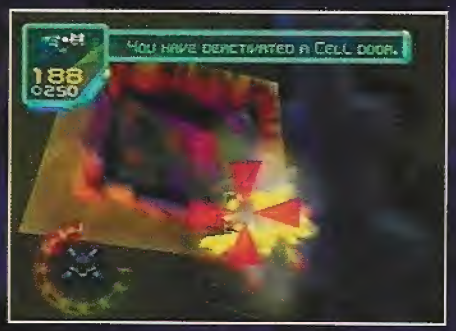
Atrás dessa caixa, bem escondidos, você acha três bichinhos

Jet Force Gemini

SS Anubis

Logo no começo você pega a Plasma Shotgun. Para dar mais força ao tiro, segure Z por um certo tempo e solte. Procure usar o tiro concentrado somente em inimigos distantes

Ao chegar nesse local, muito cuidado ao matar o enorme monstro, pois há 2 bichinhos escondidos no buraco com ele. Mate todos os inimigos da sala para liberar a porta



Na parede ao lado das caixas você encontra um objeto estranho na parede. Atire nele para liberar uma porta. Libere os bichinhos em cima da caixa e muito cuidado no momento do pulo

Na sala com a enorme rampa, mate todos os inimigos usando a mira. Do lado esquerdo você encontra mais um objeto estranho na parede, atire nele. Ao chegar ao alto, você ganha uma arma nova

Nesse ponto ande muito devagar para não cair no andar de baixo e ter de voltar tudo outra vez. Em vez de entrar na porta do lado direito, siga para o lado esquerdo, onde você tem um item bônus

Antes de entrar nos canos, pegue a Cluster Bombs na caixa azul. Na bifurcação, siga por qualquer caminho, pois eles dão no mesmo lugar. Você chegará a uma sala com uma pequena rampa com um objeto no chão. Volte, pois este é o símbolo do Floyd, personagem que você vai encontrar mais para frente

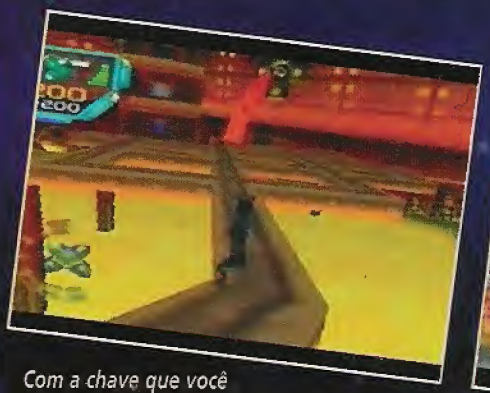
Na sala com a enorme rampa, você encontra uma porta que estará aberta. Lá você terá vários bichinhos para salvar. Você terá de destruir o objeto estranho na parede para salvar um deles. Também nessa sala você encontrará Vela, que irá juntar-se a você. Depois de salvá-la, siga pela porta que ela irá abrir

Sekhmet

Agora no comando de Vela, siga salvando todos os bichinhos escondidos atrás das caixas. A única porta que você poderá entrar é a da esquerda, no alto do corredor

Ao entrar na sala seguinte, mate todos os inimigos e siga pelo corredor de baixo na porta à esquerda para pegar a Machine Gun

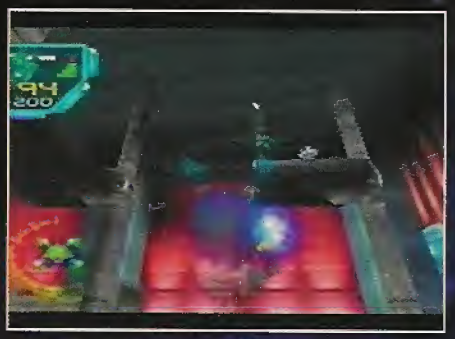
Nesta porta você terá de atirar de novo no objeto na parede até acender as três luzes amarelas para liberar a porta



Com a chave que você ganhou do camarada, venha para esse local e use-a na porta após passar pelo corredor. Use as visões para não cair na lava

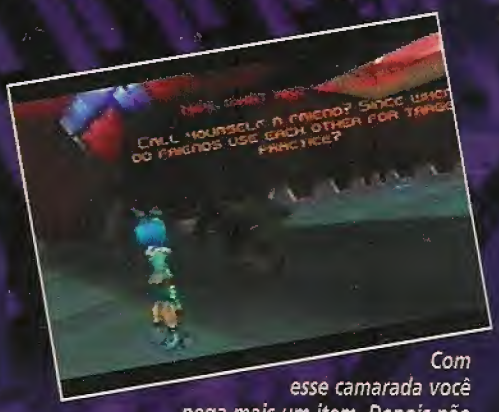
Atire no vidro para destruir a cápsula e conseguir abrir o baú azul e pegar os itens abaixo

Para conseguir matar os homens com escudos, atire bombas de uma distância razoável



Ao chegar à sala com as plataformas móveis, procure atirar em todos os inimigos no alto da tela para não ter complicações mais tarde

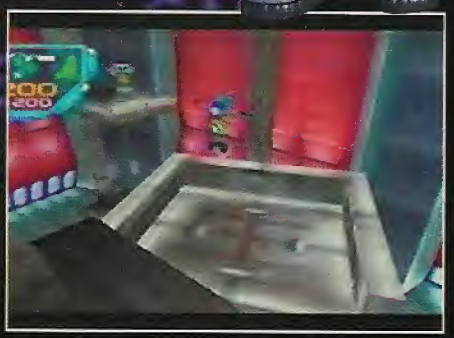
Para se dar bem nesse ponto, espere os inimigos aéreos chegarem bem perto de você para atirar nos barris e matá-los sem ser atingido



Com esse camarada você pega mais um item. Depois não esqueça de pegar a Plasma Shotgun no canto da tela

Antes de subir a enorme rampa, mate todos os inimigos no chão, pois a porta do alto só será liberada caso você tenha matado todos os inimigos da sala

Caso esteja com pouca munição, vá às salas que têm vários itens, pegue-os, saia e entre novamente, quantas vezes forem necessárias para encher de novo seu armamento



Das plataformas móveis, pule bem da pontinha para conseguir salvar os bichinhos

Destrua as caixas. Com a explosão você acerta os inimigos que estiverem atrás dela

Dune

GRÁFICOS GARANTEM A DIVERSÃO EM RAYMAN 2

Por Marjorie Bros

Pouca gente lembra do primeiro **Rayman**. Eu mesma tive de fazer um esforcinho para lembrar. Afinal, eu era muito novinha, né? Quem lembra, sabe que **Rayman** foi um dos melhores games de plataforma do PlayStation. O jogo rendeu mais de US$ 4 milhões, dá para imaginar? Dá sim. É só dar uma olhadinha na segunda versão do game, inteiramente 3D, que rola no PC e no Nintendo 64. Começando pelos gráficos. A Ubi Soft exagerou no número de polígonos usados na construção dos cenários e personagens. O resultado são gráficos claros e bem definidos. Ainda por conta dos polígonos, a movimentação é suave e bastante realista, tanto quando **Rayman** anda, corre ou voa, como quando os robôs piratas aparecem. Já que toquei no assunto: os piratas aprisionaram todos os habitantes do mundo de Rayman, inclusive ele. Mas nosso amigo ganhou uma ajuda, recuperou os poderes mágicos e escapou da nave dos piratas. Agora, ele tem de libertar o resto do povo, que continua sob a guarda dos piratas. Os controles ajudam e Rayman é capaz de uma série de movimentos: desde voar, transformando suas orelhas em hélices, até pendurar-se em cipós. **Rayman 2** é completo e muito divertido para adultos e crianças.

DICA: dê uma surra neste chefe pulando, deslizando e atirando. Em seguida, na parte inferior da base oposta, atire esferas mágicas em suas bases

As funções de deslizar e de mira automática cairam bem no sistema de combate do jogo

DICA: assim que recuperar o frasco de vida na Cave of Bad Creams, volte até Clark e siga-o enquanto ele derruba as paredes na Pirate's Den

DICA: para derrotar essa máquina, arraste o barril de TNT e lance-o nas bandagens. Se a máquina atirar bolas de canhão, manuseie o barril e atire-as de volta

RAYMAN 2

4.8

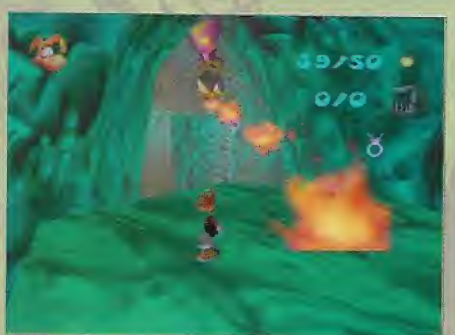
Ação/aventura
Ubi Soft

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Jogabilidade variada e original	Alguns ângulos de câmera atrapalham

DICA: cuidado para não ser pego pelos dentes. Aperte para frente no direcional e fique atirando. Se necessário, ricocheteie nas paredes e evite os obstáculos para se livrar desse monstro



DICA: esse chefe saltitante atira crânios em você. Atire neles e congele-os. Em seguida, suba neles e atire no próximo para criar uma ponte. Fique de frente e capriche na pontaria

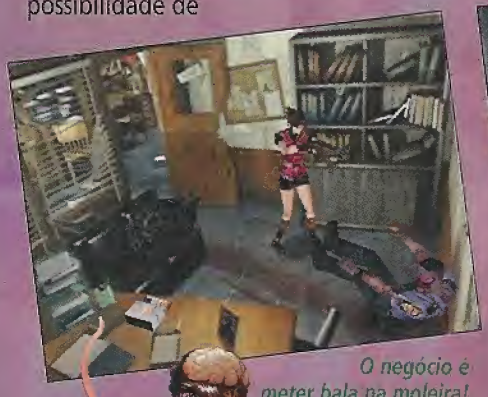
DEPOIS DE LONGA ESPERA, NINTENDO 64 GANHA SEU RESIDENT EVIL

Por Lord Mathias

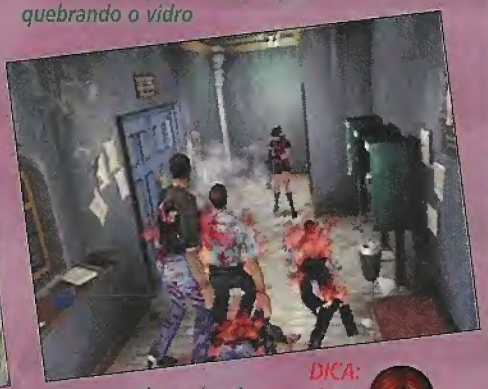
Depois de mais de três anos sem ter o prazer de jogar **Resident Evil** em seu console, finalmente os donos de Nintendo 64 entram na festa com **Resident 2**. A história começa no ponto em que o primeiro jogo parou. Você joga com Claire, irmã de Chris Redfield, e Leon, e enfrenta as diversas criaturas que se espalharam por Racoon. Com um arsenal bem variado e diversos quebra-cabeças para solucionar, você deve descobrir o que aconteceu com o time da S.T.A.R.S., desaparecido faz dois meses. Entre as novidades desta versão estão o controle de violência, que permite censurar as imagens mais brutais, como zumbis degolados, e a possibilidade de escolher a cor do sangue entre vermelho, azul ou verde. No Nintendo 64 os detalhes estão mais presentes, e você até muda o jeito de andar, dependendo dos seus ferimentos. Por outro lado, por incrível que pareça esta versão dá várias paradinhas para carregar durante o jogo, o que acaba irritando um pouco. Mas é só isso, porque o jogo está impecável!

DICA: quando pegar a Eaglestone, tome cuidado com o Licker que entra pela janela quebrando o vidro

DICA: escondida na escrivaninha principal do escritório da S.T.A.R.S., que fica no segundo andar da delegacia, está uma fotografia que você pode revelar na sala escura. É uma foto de Rebecca Chambers, a personagem do primeiro jogo



O negócio é meter bala na moleira!



DICA: o lançador de granadas é ótimo para eliminar de dois a três zumbis de uma só vez

DICA: quando jogar com Leon, não gaste munição com o último inimigo. Em vez disso, fuja dele até que alguém apareça para ajudá-lo

DICA: use o isqueiro que achou no andar de cima para acender a lareira do primeiro andar da delegacia

RESIDENT EVIL 2

4,8

Ação
Capcom

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
Bateria

Ponto Forte	Ponto Fraco
Os detalhes gráficos desta versão	Os breaks de carregamento do jogo

DICA: assim como na versão do P.Station, você pode vestir trajes alternativos que estão na sala escura. Para isso, comece um jogo novo e vá para a delegacia sem pegar nenhum item. Assim que entrar, pegue bastante munição e saia. Desça a escada, mate o Brad que virou um zumbi e reviste-o para encontrar uma chave especial. Essa chave abre um armário na sala escura da delegacia

GOLFE DO MARIO ATRAI NOVATOS E EXPERTS

Por Lord Mathias

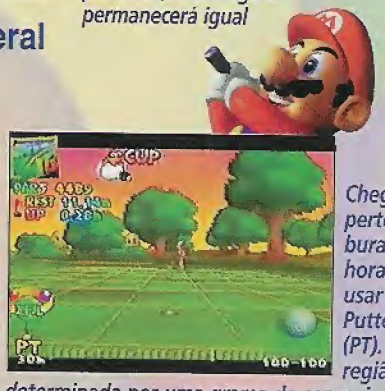
A turma de Mario mostra sua polivalência tirando suas diferenças num esporte fino: o golfe. Todos os principais personagens da série **Mario Brothers** estão presentes: Luigi, a princesa Peach - incrível, ela não foi seqüestrada desta vez -, Koopa e até o Donkey Kong, além do bigodudo, o próprio Mario. O jogo foi produzido pela Camelot, que assina sucessos como **Shining Force**, dos consoles da Sega e **Hot Shots Golf**, do PlayStation. Aliás Mario Golf é bem parecido com **Hot Shots Golf**, principalmente na qualidade, que agrada a novatos e veteranos. Os iniciantes vão gostar porque os controles são bem simples. Mas não deixam de ser completos, fator primordial para os experts da tacada. **Mario Golf** faz link com a versão do Game Boy e há golfistas que só aparecem desse jeito. De resto, é só se ligar nas manhas desta página e mostrar se você você é bom mesmo de taco. Na seção de Dicas você vai poder conferir todos os personagens secretos do game. Boas tacadas!

Power Shots

Os Power Shots, que permitem tacadas mais longas que o habitual, são contados. Porém, se conseguir um Nice Shot, uma tacada com força e controle perfeitos, a contagem permanecerá igual

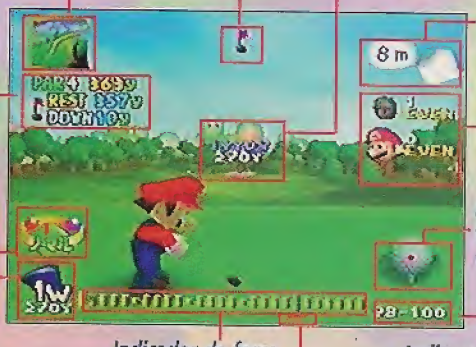
Estratégia Geral

Antes de tudo, pense onde quer jogar a bolinha. Use os botões R e os C para ver melhor a situação. Defina taco e direção, levando em conta velocidade e direção do vento. Lembre-se que o vento age mais quanto mais tempo a bola permanecer no ar. Se quiser contar mais com o vento use bolas altas, do contrário, baixe a altitude. Às vezes, uma tacada reta não resolve o problema, então é preciso usar bolas curvas, o que dificulta o cálculo. Mire sempre nas áreas verde claras e planas, mesmo ficando um pouco mais longe do buraco. Na grama alta e nos bancos de areia, o controle de distância fica comprometido.



Chegando perto do buraco é hora de usar o Putter (PT). Essa região, determinada por uma grama de cor mais viva é denominada Green. Faça a leitura do terreno. Use o botão R para ter a visão do buraco. Na chuva, a grama fica mais pesada e será necessário mais força. Bata a bolinha com 10% de excesso de força: se o buraco estiver a 5 metros de distância, use força para 5,5 a 6 metros. Se estiver chovendo use mais 30% de força e recalcule a direção, pois o terreno interfere menos na trajetória nessas condições.

Explicação Geral



Indica o número da pista (Hole)

Direção onde se localiza o buraco

Área de referência do local onde a bola chega. As áreas vermelhas indicam aclive e as azuis declive

Mostra dados da pista: o "par", comprimento, quanto falta para chegar ao buraco e se o local apontado pela área de referência é um aclive ou declive, mostrando a diferença das alturas

Direção e velocidade do vento

Indica o modo de usar o taco: normal ou power (contado). Para os tacos PW e SW há os modos normais e o Aproach, limitado a uma distância de 60 jardas. E para o PT há os modos short, middle e long, que alcançam 10, 30 e 60 metros, respectivamente.

Quando jogado em versus aparece a pontuação dos participantes

Local onde o taco toca a bola e onde se vê o tipo do terreno

Mostra o taco usado no momento. Os da série W, são feitos de madeira e ideais para longas distâncias. Os da série I, feitos de metal, são para distâncias menores mas funcionam bem na grama mais alta. O SW e o PW são para pequenas distâncias ou para sair de bancos de areia. E, por fim, o PT é usado para fazer deslizar a bola e conduzi-la ao buraco.

Indicador de força

Indica quanto da força é aproveitada, em porcentagem. Varia conforme o terreno e o taco

Indicador de controle. É necessário parar o indicador na risca vermelha para ter um controle aceitável

MARIO GOLF 64

4,5

Golfe

Nintendo/Camelot

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Até 4 Jogadores

Bateria

Ponto Forte	Ponto Fraco
Agrada de iniciantes a veteranos	Desnível entre os personagens

No golfe, vence quem coloca a bola no buraco com o menor número de tacadas. A pontuação varia conforme o "par" da pista. Por exemplo, se a pista tem par 3 e você consegue terminar em 2 tacadas, conseguiu um Birdie e leva 1 ponto negativo. Se conseguisse fazê-lo em uma tacada, isto é, um Hole in One, você pontuaria -2, Se as tacadas ultrapassarem o par, os pontos vão ficando positivos e piorando sua situação. No final das 18 pistas, vence quem tiver o menor número de pontos.

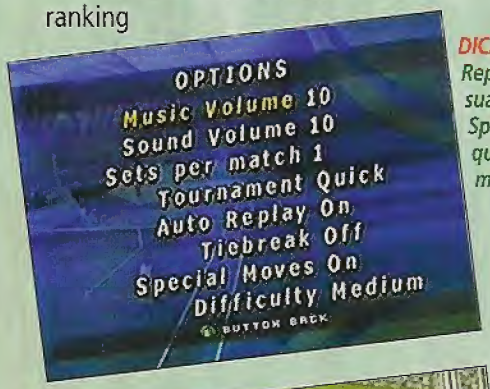
ALL STAR TENNIS APOSTA EM GUGA KUERTEN PARA EMPLACAR

Por Bill Games

A boa performance de Gustavo Kuerten em 99 garantiu ao nosso astro do tênis novos contratos mundo afora. Um deles é para estrelar a capa de **All Star Tennis '99**, game da Ubi Soft que, na versão americana, vem embalado na foto de Michael Chang. Além de Guga, não são muitos os astros à disposição. Sete homens - nenhum com melhor ranking que o brasileiro - e cinco mulheres. São quatro modos de jogo: simples, duplas, Tournament e o Bomb Tennis. A melhor coisa do jogo, sem dúvida, são os replays tipo tira-teima para verificar as jogadas duvidosas que iriam causar a fúria dos John McEnroe de plantão. Devido à perspectiva de alguns ângulos, muita gente ficaria com a pulga atrás da orelha não fosse o replay. No geral, o jogo é simpático, mas fica devendo em alguns aspectos. O controle poderia ser melhor, principalmente porque não consegue dar uma boa noção de força e direção ao se rebater a bolinha. Uma coisa legal são as rebatidas "biônicas", difíceis mas não impossíveis de serem devolvidas. Dá até para devolver um Special Move com outro Special Move. Para fazê-los, é preciso estar com a barra lateral cheia e e ter bom timing, senão seu tenista vai ficar paradão. Confira nas fotos como fazer os dois Special Moves, que são iguais para todos os personagens.

DICA: no modo Bomb Tennis, procure não ficar no mesmo lugar ao rebater a bola

DICA: ao jogar uma partida de duplas, defina sempre o seu espaço para não se atrapalhar com o companheiro



DICA: acione o Auto Replay para tirar as suas dúvidas e os Special Moves caso queria deixar o jogo mais difícil

DICA: ao sacar, coloque ↑ ou ↓ + A para dar um golpe mais forte

DICA: para fazer o segundo Special Move pressione R+Z+B

DICA: antes de subir à rede, tente tirar o seu adversário da quadra

DICA: no modo Tournament, o importante é não perder. Mantenha um bom jogo de fundo e arrisque só quando o adversário permitir

DICA: para fazer o primeiro Special Move, pressione R+Z+C←

GAUNTLET LEGENDS

Por Lord Mathias

Os últimos jogos da série **Gauntlet** rolaram no Nes e no arcade. Mesmo depois de uma longa temporada de descanso, **Gauntlet Legends** está em ótima forma. A Midway deu um tapa no visual, mas, no fundo, o game é o mesmo. Isto é, muitos labirintos gigantes e inimigos em quantidade assombrosa pela frente. Você poderá escolher entre nove personagens com características e magias diferentes. As classes ainda são as mesmas: Arqueiro, Valkyria, Guerreiro, Mago entre outros. Basta escolher uma das classes e seguir pelos sete mundos. Não vale sair correndo em busca dos chefes. Antes de encará-los, dê umas voltas pelo mundo em que está para pegar itens e adquirir experiência. O segredo é ter muita paciência. Só assim você conseguirá encontrar todos os switches, muito bem escondidos, e pegar 12 pedras. Não adianta catar qualquer pedra que aparecer no caminho. Essas são especiais e sem elas você não vai encontrar o último chefe do jogo. Se o narrador, que está com uma batata na boca, começar a atrapalhar, abaixe o volume da TV e curta o game, muito divertido.

Comandos

Magia: com o passar do tempo a sua barra de poderes enche. Aperte Z+A para soltar o superpoder. Dependendo do personagem que você escolhe, ele muda. Procure manter uma distância boa dos inimigos para soltar o especial

Mago: após completar uma fase você poderá comprar itens dele, saber informações sobre as fases, história do jogo, as pedras que faltam, além de outras coisinhas

A - Tiro simples
B - Magia selecionada
Z - Turbo
R - Aciona ou desativa a arma desejada
A + B - Atira magias no inimigo
Z + B - Usa as poções

A melhor personagem para se escolher durante o jogo é Valkyria. Além de possuir um ótimo especial, capaz de destruir milhares de inimigos de uma vez, possuí grande força e agilidade para se livrar nas horas de aperto

Mundo 1 Mountain Valley

Ao serem tocados, os barris vermelhos explodem e atingem tudo que estiver ao seu redor. Os barris normais escondem itens

Ao lado da ponte você encontra um switch que levanta o obelisco. Toque nele para liberar uma fase

Ao pegar alguma parte do mapa, você recebe dicas importantes sobre alguns itens da fase

Destrua as casinhas de onde saem os inimigos para que eles parem de atacá-lo

Acione o switch no chão para liberar a passagem dessa porta

Mountain Peak

Pegue todas as chaves da fase para abrir as portas e os baús

Quando aparecer a morte, use a poção para acabar com ela ou corra até que ela desapareça

Não esqueça de acionar esse obelisco no canto da tela

Quando enfrentar o monstro gigante, atire de longe para não ser atingido

Depois de acionar o switch, volte ao obelisco e pegue itens

A primeira pedra do jogo você encontra atrás dessa rocha

Mountain Cliff

Não se preocupe com o abismo, não dá para cair nele

Depois de matar vários inimigos, toque no obelisco para liberar mais uma fase

Aqui, atire na parede para destruí-la e revelar um switch

Destrua os arqueiros e os caras que lançam bombas rapidamente para não sofrer muitos danos

Aqui você encontra mais uma fase-bônus. Pegue 50 moedas antes que o tempo acabe

Mountain Cave

Aqui você acha mais um switch para liberar a passagem

Atire nessa pedra para revelar um switch

Para liberar essa porta, atire

Atire nesse ponto para liberar a passagem e acione o switch

Atire na pedra para tirá-la do caminho

Mountain Cavern

Atire nessa pedra para revelar outro switch

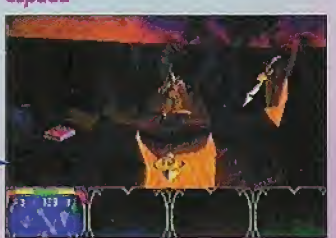
Destrua a pedra e encontre outro switch

Pise nesse switch para levantar a pedra e subir

Use a plataforma para descer e acionar outro switch

Atire nessa parede para revelar outro switch

Acione esse switch para liberar a espada



Volte para a sala em que a plataforma desce e pegue a arma

Mountain Dragon

Para enfrentar o dragão sem arma, proteja-se atrás das pedras. A arma necessária para enfrentá-lo você pega mais para a frente

GAUNTLET LEGENDS

Mundo 2 Castle Courtyard

Use esse quadrado vermelho para passar para o outro lado da fase

Ao acionar o switch, suba e acione outro switch

Atire nessa parede para revelar esse switch. Volte para a passagem que estava trancada. Ela estará aberta

Atire nessa porta para abri-la, depois siga em frente para acionar um switch

Muito cuidado: não passe muito perto do lago pois o polvo sai para atacá-lo

Siga reto, como na foto, para pegar mais uma pedra nos entulhos

Atire na parede para achar mais um switch

Na esquina, atire na pedra para revelar um switch

Atire na torre para revelar um switch

Atire nessa porta para abri-la e pegar o item secreto

Não esqueça de tocar no obelisco para liberar mais uma fase

Castle Dungeon

Depois acionar todos os switches da fase, volte para pegar mais uma pedra

Outro obelisco para você acionar e liberar uma fase

Com esse switch você levanta a plataforma. Lá, existe outro switch. Acione-o para liberar a escada

Volte para o começo da fase e acione esse switch para liberar as grades e pegar mais uma pedra

Castle Armory

Muito cuidado com as serras no chão. Elas tiram bastante energia

Castle Treasury

Comece destruindo a parede para explorar a fase

Depois de matar o gigante, acione o switch na parede

Depois das escadas você acha outro switch

Não esqueça de acionar o switch escondido na poltrona

Acione os switches nas laterais, depois suba por essa plataforma para acionar mais três switches

Use o quadrado vermelho para chegar no outro lado da fase e acionar mais um switch

Depois de acionar esse switch, volte para a sala central e pegue o machado no centro. Use-o para matar o mestre da primeira fase com tranqüilidade

Siga para a direita e encontre uma fase bônus

Castle Chimera

Para acabar com Chimera, você terá de destruir as duas cabeças

Mundo 3 Town Fields

Comece pela ponte, na parte inferior da fase, para achar esse obelisco e acionar um switch

Nas moitas, mate o ninho das formigas e pegue algumas chaves

Do lado direito da casa, na parte vermelha, atire na parede para achar um switch

Indo pelo lodo, você encontra um baú e mais um switch

Aqui você encontra um baú e mais um switch

Na ponte, atire nesse ponto para achar um switch que libera a porta. Desça, pegue o baú e acione dois switches

Vá para o alto do morro. Lá você encontra mais um switch

Não termine a fase, suba pelo morro para achar uma fase bônus

Town Cemitery

Acione os switches e procure nas tumbas. Lá você vai encontrar itens

Daqui, atire na pedra para revelar o switch

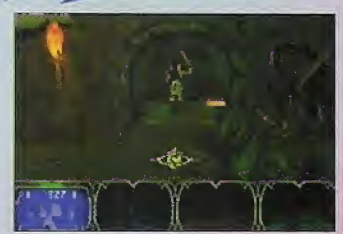
Atire na porta da casa para explorá-la

Muito cuidado: o barril explode bem perto do switch

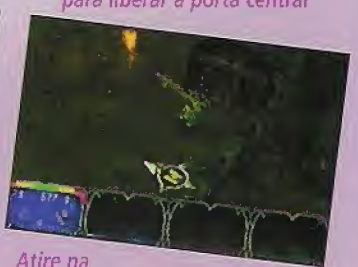
Atire nas portas para abri-las

Atire na porta para entrar. Atrás da caixa você acha um obelisco

Town Spire



Ande pelas laterais até chegar nesse ponto e acionar um switch para liberar a porta central



Atire na porta para revelar um switch. Tome cuidado: a morte vai aparecer

Aqui você encontra mais uma pedra do jogo

GAUNTLET LEGENDS

Town Plague

Acione todos os switches no topo da fase, volte para esse ponto e pegue o item. Depois, mais para baixo, acione outro

Tome muito cuidado com a rabada do inimigo. Corra pelo cantinho da tela para escapar e atire com a 3 Way Shoot na

Town Airship

Use as cordas para chegar no alto da fase e acionar alguns switches

Destruindo essa caixa, você acha um switch secreto

Acione o switch para abrir a porta no alto da fase

Para pegar o baú, você não precisa acionar nenhum switch. Apenas desça a rampa

Mundo 4 Ice Docks

Para passar pela ponte, pise no switch rapidamente e entre nela antes que ele volte à posição original

Quando avistar a primeira rampa, vá para a esquerda para encontrar o pier. Atire nas caixas para acionar o switch

Siga pelos trilhos para acionar os switches e chegar ao fim da fase

Depois de acionar todos os switches da fase, vá para a torre que aparece na foto e pegue mais uma pedra

Ice Camp

Acionando este switch, use o elevador para chegar ao outro lado da fase

Na bifurcação, vá para a direita e siga até o fim para acionar o switch. Volte e entre no portão

Atire nessa caixa para usá-la como rampa e chegar aos trilhos

Depois de acionar todos os switches da fase, use os trilhos para pegar uma pedra

Ice Mine

Entre na porta à direita para acionar um switch no final da ponte. Volte e siga pela subida, seguindo à direita

Na segunda subida à direita, acione os switches para liberar a plataforma atrás da cachoeira

Use a segunda plataforma à esquerda para chegar a uma sala. Lá, atire na parede para revelar um switch e pegar mais uma pedra

Se você acionar um switch e ele voltar à posição original, passe sobre ele seguidamente para acioná-lo

Ice Fissure

Nessa fase, o segredo é seguir reto. Quando houver bifurcações, entre, acione os switchs e volte à trilha

Atire nesse cano para abrir uma passagem. Use-a para pegar um item

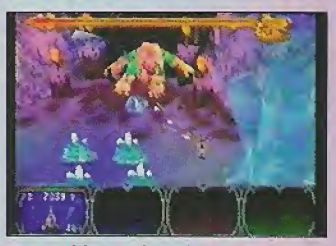
Atire nesse cano para revelar um switch e liberar uma porta

Acione os switches perto da cachoeira para baixar a plataforma e pegar a Javelin

Mundo 6 Battle Trenchers

Suba nessa rampa para acionar um switch e voltar para a trilha onde a passagem estará aberta

Ice Yeti



Use os blocos de gelo para se proteger dos tiros

Atire na casinha para encontrar um item secreto

Mundo 5 Catedral

No nivel mais alto, pegue a outra rampa para subir mais e acionar o switch para usar o elevador

Atire nas estátuas nos cantos da tela para achar os switches e liberar as portas. No inimigo, use a 3 Way Shoot e se movimente

Quando chegar aqui, vá para a esquerda. Você vai entrar em uma fase bônus

Battle Towers

Logo de cara, acione os switches no alto. Desça, acione os de baixo e depois suba novamente

Acionando esse switch, você poderá usar o elevador para ir para a parte superior da tela

Aqui, não esqueça de entrar nas grades e acionar o switch

Comece destruindo a primeira cabana e acionando o switch. Pegue os itens para abrir as outras cabanas e acionar os outros switches. Muito cuidado, pois a morte vai visitá-lo

Depois de acionar o switch no teto da torre, venha para esse ponto. Você usará o elevador para descer na fase

Após acionar todos os switches, encontre aqui, na parte térrea, a última pedra do jogo. Não esqueça de entrar no quadrado vermelho para acionar o switch

Fique esperto. Aqui você encontra uma passagem pelas grades

Mundo 7 Final Boss

Battle Fortress

Mate rapidamente os arqueiros e os caras que lançam bombas para explorar a fase com tranqüilidade

Antes de encarar Skrone, você terá de matar uma série de inimigos e acionar um monte de switches. Chegue nessa tela com seu Level pelo menos em 90. Use a 3 Way Shoot nas diagonais e fique se movimentando para se livrar dos tiros

SGP Dicas

JET FORCE GEMINI

Personagens secretos

Todos os personagens secretos são ativados tocando os Totens secretos que estão escondidos e espalhados pelo jogo, com exceção do Cyborg Ant e as versões extras de Vela, Juno e Lupus, que ficam disponíveis ao receber suas forças no modo de um jogador.

Red Ant
Localização: Ichor, Military Base
Tipo: Totem Pole
Personagem: Juno
O que é necessário: nada

Male Tribal
Localização: Sekhmet, Channel Area
Tipo: Totem Pole
Personagem: Lupus
O que é necessário: Magenta Key

Green Ant
Localização: Spawn Ship, Cargo Sewer
Tipo: Totem Pole
Personagem: qualquer um
O que é necessário: nada

Zombie Termite
Localização: Tawfret, Treehut
Tipo: Totem Pole
Personagem: Lupus
O que é necessário: nada

Beetle Termite
Localização: Tawfret, Tomb
Tipo: Totem Pole
Personagem: Vela
O que é necessário: nada

Purple Termite
Localização: Mizar's Palace
Tipo: Totem Pole
Personagem: Juno
O que é necessário: nada

Yellow Ant
Localização: Goldwood
Tipo: Totem Pole
Personagem: Vela
O que é necessário: nada

Female Tribal
Localização: Rith Essa, Mine
Tipo: Totem Pole
Personagem: Vela
O que é necessário: Mine Key

Metallic Termite
Localização: Sekhmet, Spiral Walkway (atravesse flutuando)
Tipo: Totem Pole
Personagem: Lupus
O que é necessário: nada

Cyborg Ant
Localização: não se sabe
Tipo: Floyd Mission Award
Personagem: Floyd
O que é necessário: ganhar um Expert Award e ter todas as Floyd Missions

Blue Ant
Localização: SS Anubis, Generator Room 2F
Tipo: Totem Pole
Personagem: qualquer um
O que é necessário: nada

Formigas de calça

Pegue 300 cabeças de inimigos e ative o menu Cheats no Options.

Interromper a queda

Cair de lugares altos causa danos, mas dá para interromper a queda com a ajuda de Lupus ou os jetpacks de Vela e Juno, mas só se você tiver combustível.

Mudar os personagens na tela do mapa

Não é preciso acessar a tela de personagens para mudá-los. Basta usar os botões C para mudar os ícones no canto da tela do mapa até achar o personagem.

Fases e modos secretos de multiplayer

Muitos deles devem ser destravados, como por exemplo o Target Ranges, 3D Racing Game e o 2D Super Sprint Clone. Veja abaixo como ativá-los.

Rith Essa Mine Stage
Localização: Walkway Station
Tipo: Totem Pole
Personagem: qualquer um
O que é necessário: Powered (jetpacks)

Goldwood Target Range
Localização: Goldwood
Tipo: Floyd Mission Award
Personagem: Floyd
O que é necessário: pegar o Gold na missão Goldwood Floyd

Jeff & Barry Arcade Racing II
Localização: Ichor Arcade
Tipo: Arcade Score Reward
Personagem: qualquer um
O que é necessário: chegue em primeiro na Jeff & Barry Arcade Racing II

Greenwood Village Race Track
Localização: Ichor Arcade
Tipo: Arcade Score Reward
Personagem: qualquer um
O que é necessário: faça um pontuação entre os primeiros nas duas máquinas de arcade de Jeff & Barry.

Rith Essa Target Range
Localização: Eschebone
Tipo: Floyd Mission Award
Personagem: Floyd
O que é necessário: pegar o Gold na missão Eschebone Floyd

King of the Hill
Localização: Cerulean Holding Room
Tipo: Totem Pole
Personagem: qualquer um
O que é necessário: nada

Space Station Stage
Localização: Space Station Basement
Tipo: Totem Pole
Personagem: qualquer um
O que é necessário: nada

Jeff & Barry Arcade Racing
Localização: Ichor Arcade
Tipo: Arcade Score Reward
Personagem: qualquer um
O que é necessário: chegue em primeiro na Jeff & Barry Arcade Racing

Tunnels Stage
Localização: Rith Essa Waterfalls
Tipo: Totem Pole
Personagem: Vela
O que é necessário: nada

Mizar 3D Racer
Localização: Mizar's Palace
Tipo: Race Award
Personagem: qualquer um
O que é necessário: chegue em primeiro nas corridas Mizar

Truque Jet Force Kids

Pegue 200 cabeças para ativar o truque Jet Force Kids, que é acionado no menu Cheats/Options. Esta dica transforma os personagens principais do jogo em crianças.

Dica do Jetpack

Use o botão C(↓) para flutuar parado no lugar. Isto gasta só metade do combustível.

Localização das chaves

Juno

Yellow Key: Goldwood, Outset (escondida em uma caixa nas cavernas)
Red Key: Goldwood, Outset (receba-a de Magnus)
Blue Key: Sekhmet, Battle Cruiser (poço de lava, no cano)
Green Key: Sekhmet, Battle Cruiser (sala do jetpack)
Magenta Key: Eschebone, Thorax (intestino da esquerda)

Vela

Yellow Key: Cerulean, Dune (sala de espera)
Red Key: Sekhmet, Battle Cruiser (receba-a na moleza)
Blue Key: Eschebone, Thorax (embaixo d'água)
Green Key: Sekhmet, Battle Cruiser (sala do jetpack)
Magenta Key: Eschebone, Thorax (intestino da esquerda)

Lupus

Yellow Key: Spawn Ship, Troop Carrier (cano do esgoto)
Red Key: Spawn Ship, Troop Carrier (reservatório de esgoto)
Green Key: Sekhmet, Battle Cruiser (sala do jetpack)
Magenta Key: Eschebone, Thorax (intestino da esquerda)
Obs: *Lupus não pode pegar a Blue Key*

Ajuda de Floyd

Para economizar munição, use Floyd, mesmo se um segundo jogador não estiver disponível. Ache um lugar para se esconder, como uma pedra ou um engradado e fique atrás. Aperte Start no controle 2 para acionar o Floyd e atire com ele nos inimigos de longe. Faça o mesmo se quiser destruir engradados ou para dar uma de franco atirador, mesmo se não tiver munição para o rifle. Quando estiver no modo para dois jogadores, um pode ficar escondido com o rifle e, mesmo que não tenha nenhum inimigo em sua linha de fogo, o outro jogador pode ficar em uma posição mais alta e eliminar todos, sem gastar munição.

Truque Rainbow Blood

Pegue 100 cabeças de qualquer cor para ativar o truque Rainbow Blood. Você aciona esta dica no menu Cheat que fica no Options.

Pegue jóias que estão no alto

Para pegar as jóias que estão em lugares inacessíveis, como nos geradores de SS Anubis, atire neles com sua pistola ou metralhadora. Se acertá-los com precisão, eles vão ser mover e vão cair até você.

Munição secreta para o lança-chamas

Fique de olho nos Tribals que carregam lanternas. Atire neles para derrubar as lanternas, mas tome cuidado para não matá-los. Em seguida, pegue-as e use o fogo como munição para seu lança-chamas.

Munição seletiva

Se estiver com pouca munição para a espingarda, pistola ou metralhadora, selecione a arma que quer recarregar e pegue as armas dos inimigos mortos.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Códigos

Para acionar um dos truques abaixo, faça o seguinte:

Truque	Ação*	Level
Modo cabeção	Resgate todas as meninas	Level 2: Liberty or Death
Modo Big Gun	Mate os oponentes	Level 3: Nuclear Winter
Mapa Flat Shade	Ache os Secrets	Level 4: Wetworld
Pele de gelo	Resgate toda as meninas	Level 5: Fallout
Zumbis super-rápidos	Resgate todas as meninas	Level 8: Dry Town
Munição total do Blaster	Mate os oponentes	Level 9: Jailbreak
Munição total do Freezer	Mate os oponentes	Level 20: The Brothers Nukem
Munição total da Gamma	Resgate todas as meninas	Level 21: Alien Mothership
Munição total da Gattling Gun	Mate os oponentes	Level 16: Hydrogen Bomb
Munição total do revólver	Mate os oponentes	Level 12: Probing the Depths
Munição total do rifle	Resgate todas as meninas	Level 11: Fort Roswell
Munição total da espingarda	Resgate todas as meninas	Level 10: Up Ship Creek
Munição total da SMG	Ache os Secrets	Level 15: Dawn of the Duke
Munição total da Sniper	Resgate todas as meninas	Level 19: Going Down
Munição total da espingarda Swan-Off	Mate os oponentes	Level 13: White Chapel Killings
Munição total da Volt C.	Ache os Secrets	Level 17: The Rack
Clima	Resgate todas as meninas	Level 6: Under Seige

** Matar os oponentes significa matar TODOS os oponentes, assim como Resgatar as meninas significa resgatar TODAS as meninas. Assim por diante...*

Modos em primeira pessoa e Action Nukem

Quando terminar o jogo você ganha estes dois modos. O modo em primeira pessoa traz a perspectiva do jogo original e o Action possibilita matar os inimigos com um único tiro.

Recarregar a energia

Atire em um hidrante, fique de frente para ele e aperte A. Isto vai encher sua energia até 100%.

Fase Titanic

Encontre todos os pedaços da máquina do tempo antes de entrar em "The Rack". Um portal vai aparecer na sala

Fase Wetworld

Jogue o level 3: "Nuclear Winter" e, quando chegar nos trilhos que levam até o comunicador, caia no telhado que tem um medi kit. Em seguida, pule desse telhado na água e nade até a plataforma flutuante para encontrar a entrada para essa fase.

RUGRATS: SCAVENGER HUNT

Fase secreta

Na tela título, segure Z e aperte R, A para trazer a tela de password. Em seguida, nesta tela, aperte Z, A, A, B, R, L para começar o jogo em uma fase secreta do level Angelica's Temple.

SUPERMAN

Seleção de fase

Comece um new game, jogue até poder salvar no Controller Pak e resete. Em seguida, selecione a opção Load Game no menu principal e carregue o jogo que você salvou. Quando aparecer a informação para você inserir o Rumble Pak, aperte e segure simultaneamente L e B por um segundo e aperte A. Se fizer certo, a seleção de fase vai aparecer, permitindo que você jogue qualquer missão.

MONSTER TRUCK MADNESS

Pick-ups Low Rider

Digite o password **YRDR**

Pista Aztec Valley

Termine um circuito no nível de dificuldade easy.

Pista Alpine Challenge

Termine um circuito no nível de dificuldade medium.

Pista Death Trap

Termine um circuito no nível de dificuldade hard.

Buzina

Quando estiver dirigindo, aperte ↓ para usar a buzina.
Obs: *existem vários tipos de buzina que são escolhidos aleatoriamente no começo da corrida.*

Efeitos sonoros

Quando estiver dirigindo, aperte ↑ para ouvir sons como "Yahoo!", arrotos e peidos (fique tranqüilo, é só o som).

Entrar no templo antigo

Vá ao templo da parte sudoeste da pista Ruins. Há quatro entradas, mas só uma dá acesso, a que fica mais longe da pista. Ao encontrá-la, vire à esquerda e acelere para entrar.

Pick-up amassada

Pegue o power-up de encolhimento, use-o em seus oponentes e passe por cima. Quando eles voltarem ao normal, vão estar amassados.
Obs: *as pick-ups vão ficar amassadas por pouco tempo.*

Pneus grandes durante o power-up hover

São precisos dois jogadores para isso. O 1 deve pegar o power-up de hover e o outro o power-up de encolher. Depois, o jogador 1 deve usar o power-up e começar a voar. No ar, o jogador 2 deve usar o power-up de encolher. A pick-up vai encolher, mas os pneus vão continuar do mesmo tamanho.

BUCK BUMBLE

Seleção de missão

Na tela título segure Z e, sem soltá-lo, aperte →↓↓→ e solte o Z. Siga com →↑↓←←↑→→. Assim a tela de seleção de missão irá aparecer.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Monstros secretos

Na tela principal, escolha Passwords para entrar com as dicas a seguir:

Monstro	Password
Lizzie	**S4VRS**
Ralph	**LVPVS**
George	**SM14N**
Myukus	**MOT3T**

Menu de truques e jogue com um Myukus diferente

Na tela título, aperte Start e selecione a opção Password para digitar os seguintes códigos:
Menu de truques: **BVGGY**
Myukus diferente (com todos os atributos): **B1G4L**

A BUG'S LIFE

Seleção de fase

Da tela principal, vá até Ant Hill. Em seguida, segure C↑ + C↓ + C← + C→ + Z e aperte R. Se fizer certo, uma flecha vai aparecer na parte inferior da tela.

QUAKE II

Fases Twist

Digite o password: **FBBC VBBB FBBC VBF7**

Mudar a cor do cenário

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora, na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione "Do Not Use", se não tiver um Controller Pak, ou "To Exit", se tiver. Digite o password **S3TC 00LC 0L0R S???**. Se fez certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela. Comece um new ou multiplayer game e confira os cenários diferentes.

Modo multiplayer com anti-gravidade

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora, na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione "Do Not Use", se não tiver um Controller Pak, ou "To Exit", se tiver. Digite o password **S3TL 0WGR V1TY ????**. Se fez certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela. Comece um new ou multiplayer game e, quando pular, você vai dar uma flutuada no ar.

Munição ilimitada no modo multiplayer

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora, na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione "Do Not Use", se não tiver um Controller Pak, ou "To Exit", caso tenha. Digite o password **S3T1 NF1N 1T3S H0TS**. Se fez certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela. Comece um new ou multiplayer game.

STAR WARS EPISODE I: RACER

Códigos de Cheat Menu

Primeiro você deverá ter uma bateria vazia (aparece a inscrição Empty). Entre numa bateria vazia e, na hora de colocar o nome, insira os seguintes códigos pressionando Z e apertando L para entrar com cada letra do código. No final, aperte Z + L na palavra "End" para entrar com o código. Escolha suas iniciais e comece o game. Para trazer o menu de Cheat, durante a corrida dê uma pausa e digite ←↓→↑ no direcional digital.

Código	Efeito
RRTHEBEAST	Pistas invertidas
RRJABBA	Invencibilidade

Outros códigos

Insira estes códigos do mesmo jeito explicado na dica de Cheat Menu.

Código	Efeito
RRJINNRE	Troca o corredor Mars Guo por Jinn Reeso (você deve acionar Mars Guo para fazer esta dica).
RRCYYUN	Troca o corredor Jinn Reeso por Cy Yunga (você deve acionar Jinn Reeso para fazer esta dica).
RRDUAL	Modo de operação usando 2 controles. O jogador 1 usa os controles 1 e 3 enquanto o segundo jogador usa o 2 e o 4.

Acesso a todos os truques

Selecione o modo Tournament e escolha uma bateria vazia. Na hora de digitar o nome, segure Z e digite **RRTANGENT**, apertando L para confirmar cada letra. Leve o cursor para o END, aperte L e B. Isso vai fazer você voltar à tela anterior. Selecione a mesma bateria e agora escreva **ABACUS** usando o mesmo método, o de segurar o Z e confirmar com o botão L. Leve o cursor para END e aperte L. Um OK confirma a dica. Coloque um nome qualquer e comece o game. Agora, durante o jogo dê uma pausa e digite ←↓→↑ no direcional digital para fazer aparecer a opção Cheat Codes e fazer a festa.

Veja uma demo antes de correr

No menu principal do modo Tournament aperte Z + A e comece uma corrida. Uma demo aparece antes da prova.

Corredores secretos

A tabela abaixo mostra como fazer para os personagens secretos aparecerem. Complete a pista no tempo estipulado:

Personagem	Pista	Dificuldade	Tempo da volta	Tempo da prova
Sebulba	The Boonta Classic	Galactic Circuit	02:04:210	06:20:012
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride	Amateur Circuit	01:02:986	03:16:697
Ratts Tyerell	Howler Gorge	Semipro Circuit	01:31:370	04:48:510
Mawhonic	Andobi Mtn. Run	Galactic Circuit	01:39:309	05:05:648
Slide Paramita	AP Centrum	Invitational Circuit	00:58:410	03:03:260
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur Circuit	01:04:700	03:16:926
Bullseye Navior	Sunken City	Semipro Circuit	01:52:620	05:43:101
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers	Semipro Circuit	02:09:358	06:47:380
Wan Sandage	Scrapper's Run	Semipro Circuit	00:44:904	02:23:978
Bozzie Baranta	Abyss	Invitational Circuit	01:02:639	03:12:934
Neva Kee	Baroo Coast	Semipro Circuit	01:38:300	04:59:640
Ben Quadinaros	Inferno	Invitational Circuit	00:59:549	03:04:160
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway	Amateur Circuit	00:16:072	00:52:081
Mars Guo	Spice Mine Run	Amateur Circuit	01:29:470	04:30:880
Boles Roor	Zugga Challenge	Semipro Circuit	02:01:261	06:10:897
Fud Sang	Vengeance	Amateur Circuit	01:16:880	03:51:921
Toy Dampner	Executioner	Galactic Circuit	00:31:540	04:42:310

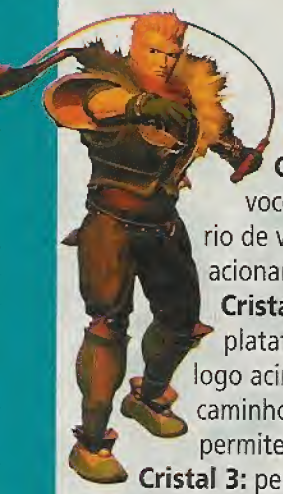
STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Acesso ao Naboo Starfighter

Na tela título, selecione Options e, na próxima tela, selecione Passcodes. Digite **HALIFAX?** e selecione Enter Code.

Selecione Passcodes mais uma vez, digite **!YNGWIE!** e selecione Enter Code. Comece o jogo e, na tela de seleção das naves, você vai encontrar o Naboo Starfighter do lado esquerdo do X-Wing.

Obs: *você pode jogar com o Naboo Starfighter em qualquer missão, com exceção da missão com o Snowspeeder*



CASTLEVANIA

Ache os cristais especiais

Cristal 1: no meio da fase Silent Forest você verá uma plataforma flutuante sobre um rio de veneno. Ali está o cristal. Ele permite acionar um nível de dificuldade mais elevado.

Cristal 2: está em Tower of Execution, numa plataforma entre o segundo e terceiro andares, logo acima do local onde se entra na fase. Há um caminho invisível para poder pegar o cristal, que permite trocar a roupa de Reinhardt.

Cristal 3: perto da saída de Tower of Sorcery há uma plataforma isolada à direita. Ande pelo caminho invisível e pegue o cristal. Ele aciona uma nova roupa para Carrie.

ALL-STAR BASEBALL 2000

Rastro da bola, bola grande, modo Blackout e mais

Digite os seguintes códigos no menu Enter Cheats:
Rastro da bola: **WLDWLDWST** Modo Blackout: **WTOTL**
Gráficos manchados: **MYEYES** Bola grande: **BCHBLKTPTY**
Voar de volta para Dugout: **FLYAWAY**
Jogadores pequenos: **TOMTHUMB**

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Modo Cheat

Entre no menu Sound Options e faça os ajustes abaixo. Em seguida, leve o cursor até a opção "SFX Vol." e aperte os botões indicados para acionar os truques correspondentes.
***Obs**: apenas um código pode ser acionado de cada vez.*

Truque	Speech	Vol. da música	Vol. SFX	Music Test	Botões
Art Boards	On	5	1	3	C← + C↑
Prancha Boss	Off	6	3	4	C↑
Prancha Midway	On	8	4	5	C←
Todos os personagens	Off	4	1	2	C→ + C↓
Little Bob	On	7	7	5	L
Pistas fáceis	On	7	2	6	L
Pistas normais	Off	3	5	6	R
Pistas difíceis	On	5	2	4	Z
Créditos longos	Off	2	2	3	C↑ + Z
Créditos Stunt	On	1	3	7	C↓ + Z
Pistas ao contrário	On	7	6	6	L + R
Modo Night	On	2	8	5	Z + C↑
Grow	Off	8	7	5	Z + C←
Formiga	On	1	6	1	Z + C→
Só a prancha	Off	7	5	2	Z + C↓
Modo Midway	On	2	4	3	Z + L
Light	Off	5	1	6	L+C↑+C←
Canadá	On	4	0	7	Z+C↑+C←
Ghost 1	On	4	6	5	L + R
Ghost 2	Off	0	8	3	R+C↑+C↓
Ghost no replay	On	8	8	7	L+R+C↓

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Todos os carros do circuito GT2

No menu Circuit do modo Championship, aperte Z, → Z, Z, Z, B, C↓ A, → Start no controle 2. Em seguida, todos os carros vão estar disponíveis na tela GT@ Circuit Team.
***Obs**: você não vai ganhar pontos de experiência e o mesmo número de Gold Cups são necessários para ter acesso aos eventos.*

Carros rosas

Comece um new game no modo Championship e digite **IGN64** como seu nome.

Ajustar o final

Termine o Circuit GT2 para ter acesso à opção GT2 na tela de opções. Selecione essa opção para ver qualquer carro no final.

Mudar a cor do carro

Na tela de seleção do carro, aperte Z.

Pistas ao contrário

Na tela de seleção da pista nos modos Quick Race ou Versus, aperte Z para selecionar a pista.

Pista bônus no modo Quick Race

Ganhe com um dos carros abaixo em uma das pistas para ter acesso às pistas bônus correspondentes:

Pista	Carro	Pista bônus
Hawaii A (duas voltas)	Stallion C	Las Vegas CR
Las Vegas A (duas voltas)	Manta C	Sydney CR
Lisbon C (três voltas)	Rage C	Hawaii C
Lisbon CR (quatro voltas)	Swift C	Kyoto B
Hawaii C (duas voltas)	Rage A	Kyoto AR

MICRO MACHINES 64 TURBO

Pule mais alto

Comece o jogo e pause. Em seguida, aperte C↑, → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓. Um som vai confirmar se você fez a dica certo.

Competidores do computador mais lentos

Comece o jogo, pause e aperte C↑, C↑, C↑, C↓, C↑, C↑, C↑, C↓. Um som vai confirmar a dica.

Modo Hyper-Turbo:

Para correr bem depressa mesmo, comece o jogo, pause e aperte C↑, C↓, C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓. Um som vai confirmar a dica.

Transformar o veículo em objetos divertidos

Comece o jogo, pause e aperte ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←. Um som vai confirmar a dica.

THE NEW TETRIS

Modo Turbo

Selecione o modo Single Player, digite seu nome como **2FAST4U**, leve o cursor até OK e aperte A. Quando o jogo começar, os blocos vão estar com bastante velocidade.

Modo Turbo do CPU

Selecione o modo Single Player, digite seu nome como **AI2EZ4U**, leve o cursor até OK e aperte A. Quando o jogo começar, os blocos do computador vão cair bem rápido, enquanto os seus vão continuar com a velocidade normal.

Caleidoscópio musical

Entre na tela de opções de áudio, selecione a música "Haluci"e o modo "Choose". Em seguida, selecione o modo Single Player, digite seu nome como **Haluci**, leve o cursor até "OK" e aperte A. Um caleidoscópio vai aparecer no lugar do jogo.
***Obs**: o N64 precisa ser resetado para sair deste modo*

BEETLE ADVENTURE RACING

***Obs:** as dicas abaixo devem ser acionadas durante uma corrida na pista Coventry Cove no modo Championship.*

Menu de truques

Encontre o atalho no celeiro com duas pilhas de feno no lado direito da pista. É só ir direto para a pilha de feno que está mais perto da pista e você vai acertar uma caixa. Alguém vai gritar "Groovy!". Em seguida, termine a corrida e entre no Options, onde você vai encontrar a nova opção Cheats. Selecione-a e ative o menu de truques.

Modo Handicap

Dirija sobre a pequena ponte de madeira que fica no começo da pista. Após a ponte, e logo antes do guindaste branco, tem uma parede, também branca, à esquerda. Siga ao lado dela até achar uma abertura. Assim que encontrá-la, entre e procure pelo engradado. Acerte-o e termine a corrida. Agora, quando entrar no menu de truques (fazendo a dica anterior), você vai encontrar o Handicap Two Player, que permite que você ajuste o handicap (nível de dificuldade) dos jogadores.

LODE RUNNER 3D

Seleção de fase

Pause o jogo e segure Z e aperte R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→. Se fizer certo, você vai ouvir um som. Em seguida, leve o cursor até a opção "Unlock Worlds", que vai aparecer, e aperte A para selecionar qualquer fase.

Fases bônus

Pause o jogo, segure Z e aperte C↓, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R. Se fizer certo, você vai ouvir um som. Para finalizar, leve o cursor até a opção "Enter Secret Worlds", que irá aparecer, e aperte A para jogar as fases bônus.

MARIO GOLF

Personagens secretos

Donkey Kong: consiga 30 estrelas no modo Ring. A cada etapa do modo Ring que terminar você ganha uma estrela.
Mable: consiga 50 moedas no modo Tournament. Ganha-se uma moeda ao completar a pista com um número menor de tacadas que o Par. Por exemplo, se uma pista tem Par 4, você deve colocar a bolinha no buraco em até 3 tacadas.
Luigi, Yoshi, Sunny, Wario, Harry, Mario e Koopa: vença-os, na seqüência, no modo Character Get.

Trajes alternativos

Na tela de seleção de personagem, segure C↑, C←, C↓ ou C→ e escolha seu personagem.

Personagem canhoto

Na tela de seleção de personagem, segure L e escolha um jogador.

Provocar ou elogiar os oponentes

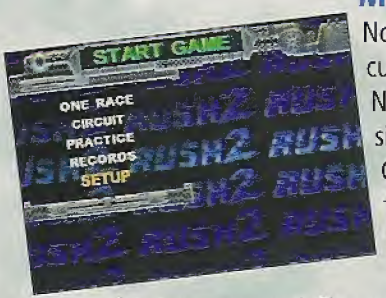
Quando o oponente estiver jogando, aperte C↑, C←, C↓ ou C→ para fazer comentários maldosos sobre eles. Com o direcional analógico você pode elogiá-los.

Recomeçar a pista

Quando você salva o jogo numa pista e depois retoma esse Save, pode recomeçá-la nas mesmas condições de vento e clima. Se não tiver um bom desempenho numa determinada pista, use esse recurso. É uma ótima maneira de conseguir as moedas e vencer os personagens no Character Get.

RUSH 2 EXTREME RACING USA

Menu de truques



No menu Start Game, leve o cursor até Setup e aperte A. No menu Setup, aperte simultaneamente L, R, Z, C(↑), C(↓), C(←), C(→). Se fizer certo, a nova opção Cheats vai aparecer na parte inferior da tela.
Leve o cursor até Cheats e aperte A para ter acesso ao menu de truques.
***Obs:** para acionar a próxima dica, você precisa ativar o menu de truques*

Modo Stunt

Selecione Stunts e aperte e segure simultaneamente C(↑), C(↓), C(←), C(→) e aperte R, A, Z, L.

Dicas GameShark

BATTLE TANX - GLOBAL ASSAULT

Seleção de fases	80117F49 0001	(versão 3.2)
Invencibilidade	80125AB0 0001	
Começar com todas as armas	80125AB1 0001	
Fase secreta	80125AB2 0001	
Habilitar Models	80125AB3 0001	
Brandon Gang	80125AB6 0001	
Mini-Tanks 1	80125AB8 0001	
Mini-Tanks 2	80125AB9 0001	
Mini-Tanks 3	80125ABA 0001	
Mini-Tanks 4	80125ABB 0001	
Mini-Tanks 5	80125ABC 0001	

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

Abrir todas as fases (Versão 3.0 ou superior)	50002D02 0000 810882AA 0303	(versão 3.2)
Dinheiro infinito para jogador 1	81088286 03E7	
Vidas infinitas para jogador 1	80088283 0003	
Energia infinita para jogador 1	80088284 0003	
Modificador de personagem para jogador 1	80088282 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 1	80088276 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 2	80088277 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 3	80088278 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 4	80088279 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 5	8008827A 00??	
Achar os Entry Passes – Fase 6	8008827B 00??	
Moedas infinitas para jogador 1 (depois do 1o. chefe)	8119ADEE 03E7	
Chefe com energia igual a 1 (depois do 1º chefe pressione o botão do Game Shark)	8919AE32 0001	
Dinheiro infinito para jogador 2	81088290 03E7	
Vidas infinitas para jogador 2	8008828D 0003	
Energia infinita para jogador 2	8008828E 0003	
Modificador de personagem para jogador 2	8008828C 00??	
Energia azul infinita – jogador 1	80088285 0003	
Energia azul infinita – jogador 2	8008828F 0003	
Modificador do level das armas – jogador 1	80088289 00??	
Modificador do level das armas – jogador 2	80088293 00??	
Modificador de item – jogador 1	8008828A 00??	
Modificador de item – jogador 2	80088294 00??	

Dígitos que acompanham os códigos modificadores
00 – Nenhum 01 - Item 1 02 - Item 2 03 - Item 3

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagem e de achar os Entry Passes
00 – Goemon 01 – Ebisumaru
02 – Sasuke 03 - Yae

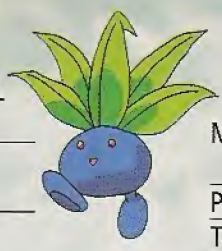
Dígitos que acompanham os códigos de modificar level das armas
00 – Normal 01 – Level 1 02 – Level 2

KNOCKOUT KINGS 2000

Energia infinita para jogador 1	8106B974 42C8 8106B976 0000	(versão 3.2)
Energia infinita para jogador 2	8106BA7C 42C8 8106BA7E 0000	
Sem energia para jogador 1	8106B974 0000 8106B976 0000	
Sem energia para jogador 2	8106BA7C 0000 8106BA7E 0000	
Ataque máximo para jogador 1	8106B980 0000 8106B982 0BB2	
Jogador 1 sem poder de ataque	8106B980 0000 8106B982 0000	
Ataque máximo para jogador 2	8106BA88 000 8106BA8A 0BB2	
Jogador 2 sem poder de ataque	8106BA88 0000 8106BA8A 0000	
Códigos para o modo de criação		
Ataque máximo	81063746 0064	
Velocidade máxima	8106374A 0064	
Stamina máxima	8106374E 0064	
Pontos de criação infinitos	81063742 0064	

POKÉMON SNAP

Modificador de pontos de enquadramanto (nota 1)	D00489E1 0020 81232E52 ????	(versão 3.0)
Modificador de pontos (nota 1)	D00489E1 0020 81232E6A ????	
Modificador de pontos no Report (nota 2)	D00489E1 0020 81232F60 00?? D00489E1 0020 81232F62 ????	
Ter todos os níveis	810C2212 0006	
Ter maçãs	803AE51F 0001	
Ter maçãs e bombas	803AE51F 0002	
Ter maçãs, bombas e flauta	803AE51F 0004	



Códigos para fazer parar o carro (pressione L para parar e Start para mover novamente)	
Parar na fase Beach	D00489E1 0020 802020F5 0001
Parar na fase Tunnel	D00489E1 0020 801DDC55 0001
Parar na fase Volcano	D00489E1 002 801FC5C5 0001
Parar na fase River	D00489E1 0020 801EF96D 0001
Parar na fase Cave	D00489E1 0020 80202225 0001
Parar na fase Valley	D00489E1 0020 801D9ABD 0001

Nota 1: você deve manter pressionado o botão L a partir do momento em aparece a inscrição "How's the Size?" até depois de aparecer o total de pontos. No código, onde está escrito ????, você deverá substituir por um número ou letra qualquer. Quanto maior, maior a pontuação. Se o jogo travar, use números menores.

Nota 2: para acionar esse truque mantenha pressionado o botão L a partir do momento em que aparece a inscrição "No. of PKMN seen" e "Report Score" até depois de mostrar os pontos do Report. Quanto ao ?? e ???? mostrado no código, você deve susbtituir por um número ou letra qualquer. Quanto maior, maior a pontuação. Se o jogo travar use números menores.

DUKE NUKEM-ZERO HOUR

(versão 2.2) ou superior obrigatório

Ter a Pistol	8111A6A8 0001
Munição infinita para Pistol	8111A6AA 0063 8111A6B0 0000
Pistol não precisa ser recarregada	8111A6B2 0000
Ter a Shotgun	8111A6D0 0001
Munição infinita para Shotgun	8111A6D2 0063 8111A6D8 0000
Shotgun não precisa ser recarregada	8111A6DA 0000
Ter a Machine Gun	8111A6F8 0001
Munição infinita para Machine Gun	8111A6FA 0063 8111A700 0000
Machine Gun não precisa ser recarregada	8111A702 0000
Ter a Grenade Launcher	8111A720 0001
Munição infinita para Grenade Launcher	8111A722 0063 8111A728 0000
Grenade Launcher não precisa ser recarregada	8111A72A 0000
Ter a Pipe Bomb	8111A748 0001
Munição infinita para Pipe Bomb	8111A74A 0063 8111A750 0000
Pipe Bomb não precisa ser recarregada	8111A752 0000
Ter a Dynamite	8111A770 0001
Munição infinita para Dynamite	8111A772 0063 8111A778 0000
Dynamite não precisa ser recarregada	8111A77A 0000
Ter a arma "?"	8111A798 0001
Munição infinita para arma "?"	8111A79A 0063 8111A7A0 0000
Arma "?" não precisa ser recarregada	8111A7A2 0000
Ter a Machine Shotgun	8111A7C0 0001
Munição infinita para Machine Shotgun	8111A7C2 0063 8111A7C8 0000
Machine Shotgun não precisa ser recarregada	8111A7CA 0000
Ter a Plasma Gun	8111A7E8 0001
Munição infinita para Plasma Gun	8111A7EA 0063 8111A7F0 0000
Plasma Gun não precisa ser recarregada	8111A7F2 0000
Ter a Lasergun	8111A810 0001
Munição infinita para Lasergun	8111A812 0063 8111A818 0000
Lasergun não precisa ser recarregada	8111A81A 0000
Ter a Handgun	8111A6D0 0001
Munição infinita para Handgun	8111A6D2 0063 8111A6D8 0000
Handgun não precisa ser recarregada	8111A6DA 0000
Desativar pulo	81117F1C 0100
Supersalto – use o botão L (nota 1)	D0117DF4 0008 81117EEC FFFF D0117DF4 0008 81117EEE FC00

Nota 1: pressione o botão L até atingir a altura desejada e então solte-o para aterrissar.

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão A.

2 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

3 - Escolha a opção "new code".

4 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)

5 - Aperte o botão B e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando A. Caso tenha digitado um número errado, utilize R ou L para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira, aperte Z sobre a linha desejada e confirme a deleção.

6 - Após digitar os números, B e confirme a gravação do código.

7 - Aperte B duas vezes para voltar ao menu principal.

8 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

SUPER GAMEPOWER

O melhor do videogame para todos os consoles, dicas, você encontra de tudo na linha de especiais de SuperGamePower. Se você não tem alguma de nossas edições e quer completar sua coleção, fale conosco!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 20

Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (**Detonados**), Especial PlayStation 2 (**Circuito Aberto**), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (**Pré-Estréia PlayStation 2**), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (**lançamentos**)

ESPECIAL 19

Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Gran Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DM 99 (**lançamentos**), Blue Stinger (**Detonado**)

ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (**Detonados**), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (**Lançamentos**), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (**Dicas**)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

ESPECIAL 16

Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (**PlayStation**), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (**Nintendo 64**), Marvel vs. Capcom, Power Stone (**Dreamcast**), Shinning Force III (**Saturn**)

ESPECIAL 15

Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (**Detonados**), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (**Lançamentos**), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (**Dicas**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 21 - NOVEMBRO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka, Maximilian Winter (**texto**)
Colaborador: Silvio Testa (**arte**)

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

PlayStation, o console mais vendido do mundo

Preços Especiais para Locadoras

Enviamos para todo o Brasil

A Câmara Games tem consoles, jogos
e acessórios da linha PlayStation.
Trabalhamos apenas com produtos originais
e garantimos os melhores preços do mercado.

CÂMARA GAMES

Rua 25 de março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax: (0xx11) 228-3365

Brian
PATCH
Indy Air Nose Bone
WORLDWIDE BOARD CO.
BILLABONG
BILLABONG
millennium
WORLDWIDE BOARD CO.
SUL - SUDESTE (0xx11) 5581 8650 / NORTE - NORDESTE - CENTRO OESTE (0xx85) 292 3707
e-mail: marketing@billabongbrasil.com.br